Joker

BROJ: 244
11 / 2013

Računalniški zabavnik

9 771318 461012

6,90 €

AMIGA - takih prijateljic ni več

IPAD AIR,
tabla brez para

Najbolj oranžni
maček **GARFIELD**

BREZVRVIČNO POLNJENJE



- ASSASSIN'S CREED IV
- CALL OF DUTY: GHOSTS
- BATTLEFIELD 4
- HEARTHSTONE
- HAWKEN
- BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- POKEMON X&Y
- SKYLANDERS: SWAP FORCE

VEDEŽ O TOBAKU,
najbolj razširjeni omami

PO ISTOIMENSKI KNJIŽNI USPEŠNICI

HARRISON FORD
ASA BUTTERFIELD
HAILEE STEINFELD
VIOLA DAVIS
ABIGAIL BRESLIN
BEN KINGSLEY

ENDERJEVA IGRA

TO NI IGRA

TBD DISTRIBUTOR PREDSTAVLJA V SODELOVANJU Z ODDLOT ENTERTAINMENT CHARTOFF PRODUCTIONS TALESWAPPER ODDLOT ENTERTAINMENT K/O PAPER PRODUCTS DIGITAL DOMAIN
PRODUKCIJO FILM GAVINA HOODA HARRISON FORD ASA BUTTERFIELD "ENDER'S GAME" HAILEE STEINFELD VIOLA DAVIS TER ABIGAIL BRESLIN IN BEN KINGSLEY ZASEDBA JOHN PAPSIDERA, C.S.A.
GLASBA STEVE JABLONSKY KOSTUMOGRAFIJA CHRISTINE BIESELIN CLARK MONTAŽA ZACH STAENBERG, A.C.E. LEE SMITH, A.C.E. SCENOGRAFIJA SEAN HAWORTH BEN PROCTER
FOTOGRAFIJA DONALD M. McALPINE, A.C.S. IZVRŠNI PRODUCENTI BILL LISCHAK DAVID COATSWORTH IVY ZHONG VENKATESH RODDAM TED RAVINETT DEBORAH DEL PRETE
MANDY SAFAVI PRODUCENTI GIGI PRITZKER LINDA McDONOUGH ALEX KURTZMAN ROBERTO ORCI ROBERT CHARTOFF LYNN HENDEE ORSON SCOTT CARD ED ULBRICH
PO KNJIGI Z NASLOVOM "ENDER'S GAME" ORSONA SCOTTA CARDA SCENARIJ GAVIN HOOD REŽIJA GAVIN HOOD




V KINU OD 14. NOVEMBRA



OddLot ENTERTAINMENT

Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 244
november 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim!
DVDja ni več, DDV ostaja!



IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Apelitizacija je jezikoslovni termin za poobčnoimenjenje. Tako pravimo pojavu v jeziku, ko stvarno ime dobi predmetni pomen. Največkrat se to zgodi z blagovnimi znamkami, ki postanejo sopomenka za vrsto izdelka. Slovenščina ima kar pestro zalogo takega besedišča, ki izvira zlasti iz prejšnjega režima, ko je bila prodajna ponudba pri nas pičla. Tako se je recimo rodil izraz superga, povzet po že davno pozabljeni istoimenski italijanski tovarni. Pa evrokrem, ki med starejšo generacijo še vedno pomeni vsakršno vrsto čokoladne kreme in ne tistega davnega originala, ki ga je izdeloval srbrski Takovo. In jogi, ki si ga je za svoje vzmetnice zmislilo podjetje Meblo. Enako rečemo subrina vsakemu balzamu za lase, lučka sladoledu na palčki, kalodont zobni pasti in cet suđopralnemu sredstvu, dasi so bila to nekoč imena točno določenih izdelkov. Tudi džip je za večino oznaka terenskega vozila in ne cika na konkretne terence Jeep. Selotejp nadalje izhaja iz britanskega lepilnega traku Sellotape in šeleshamer od nemške papirnice Schoellershammer. Primeri zaščitenih imen, ki so se skozi čas poobčnila, so prav tako rizla, termoska, tetrapak, varikina, žiletka in čuda materialov, kot so stiropor, lajkra, teflon, celofan ter linolej.
Take industrijske domislice, ki se stopijo z jezikom, jezikoslovje obravnava drugače, saj postanejo neproblematično sklonljive, pisane z malo začetnico in uvrščene v osnovni korpus. Ni več daleč dan, ko bosta del SSKJja tudi glagola guglati in fotošopati. Kako pride do tega, da narod vzame ime konkretnega izdelka za svojega oziroma da se prelevi v sortno soznačnico, ni pravila. Gotovo mora iti beseda lepo z jezika in gladko v uho, vendar kot pri internetnih memih obstaja še faktor x, ki ga ne more sprožiti nikakršna trženjska strategija. Da se kaj takega zgodi, so mokre sanje slehernega marketingarja, in še to traja ponavadi desetletja.
En izraz pa je prišel v občnost rekordno hitro. To je mobitel, ki je v slovenščini vsakdanja označba za mobilni telefon že sigurno poldrugo dekado. Mlajši rodovi celo mislijo, da gre za tujko, in jo zato uporabljajo še pri sporočanju v angleščini. Namesto, da bi lastniki znamke na tem gradili, so po dvajsetletnem vlaganju v reklamo to prepoznavno besedo na začudenje javnosti kratkomalo ukinili. Njihovi marketinški strokovnjaki pravijo, da zavoljo 'konsolidacije' (utrditve) imena Telekom. Leto je očigledno tako dopadljivo in milozvočno, da ga bomo odslej vsi Mobitelovi naročniki s ponosom izgovarjali. Mlajšim generacijam in zanamcem pa bodo etimologijo besedice mobitel razlagali samo še leksikoni.
Zanimivo, maja letos je France Télécom storil nekaj podobnega, le v drugo smer: uradno se je preimenoval v prijludni Orange, kar je bil dotlej njihov mobilniški del. Glede na to, da so telekomunikacijski operaterji ceh, ki se najbolj oglašuje, imajo gotovo najboljše strokovnjake. Ampak v teh nasprotnih si primerih ne morejo imeti oboji prav. Eni so brcnili v temo. Francoski ali slovenski? **Lordfebo**

PODPORNIKI

Retro naslovnica je poklon računalniški legendi.

Hearthstone. Ta dvobojevalska kvartopirska igra uradno še ni na voljo, pa je že čisto obnorela skupnost. Ene tako, da se ne morejo odlepiti od kupčkanja kart in proženja urokov v nasprotnika, druge zato, ker bi jo radi igrali, a niso povabljeni.

Baje celo v slovenskih osnovnih šolah višješolci in zunanji dilerji otrokom ponujajo mamile v obliki bonbončkov. To sem čul že z več koncev, čeprav mi Google ni znal postreči niti z enim konkretnim primerom, zgolj z napotki za šolarje, 'da naj ne sprejemajo sladkarij od neznancev in sumljivcev'. Nimam pojma, za kakšne droge naj bi pri tem šlo, niti mi ni jasen namen razpečevalcev. Razumem, da nekaj zaslužiš od prodajanja trave 15-letnikom, podtikanje LSDja ali ecstasyja četrtarčkom pa res ne more biti dobičkonosno. Ali pač?

Morda je vse skupaj le strašljiva urbana legenda. Vendar če se to dogaja, čeprav redko, se me tiče. Ne samo zato, ker mi bivanje v taki izprijeni družbi krepko niža življenjsko srečo, marveč imam doma osemletno bitje, ki mu take izkušnje res ne privoščim. Fotr ali ne fotr, po mojem ni razumnika, ki ne bi šel dobesedno z ognjem in mečem nad pokvarjenca, ki navaja mularijo na fiks. Enkrat, dvakrat da zastonj, nakar bodo mladiči kobajagi pričeli nositi denar. Naš šolski in pravosodni sistem se v takih primerih često ne izkaže in menim, da tu ni milosti.

Digitalni svet nudi mnogo odvisnosti in skušnjav. Včasih je imel pri tem ekskluzivo domači računalnik, danes imamo mnogo portalov, nekatere kar stalno pri roki. Bolestno ždenje na Facebooku, brezosebno čvekanje v nedogled, neproduktivno nabijanje po forumih, pregledovanje vseh možnih neumnosti na YouTubu, spremljanje borznih podatkov in spletno hazardiranje je le nekaj primerov početij, s katerim je zasvojen precejšen del uporabnikov. Seveda tega ne bo priznal nihče, toda če celo v družbi in kinu podzavestno ves čas rokuješ s telefonom, brezciljno čekiraš prijateljčke in dogajanje po družabnih omrežjih ter počneš še čuda drugih brezveznosti, kot je sajenje virtualne zelenjave, je to to.

Kot tipičen primer moderne droge že lep čas omenjamo masovne fantazijske svetove, tako imenovane MMORPGje. World of Warcraft, EverQuest, Guild Wars, Eve Online in ducati drugih tovrstnih naslovov sicer dajejo zanimivo igralno izkušnjo. A hkrati so sodobno pribežališče ljudi, ki so nezadovoljni z resničnim življenjem. V tistih obljudenih, družabnih prostranostih, kjer se vseskozi nekaj dogaja, imajo vsi enake možnosti. Bleščeči oklepi, ogromne sablje in mogočni zakladi se ne ozirajo na raso, spol, poraščenost, dermatološke neprilike, tretji uč ali podobnost z nilskim konjem. Desetine milijonov se vsakodnevno odzove klicu pravljičnih dežel in galaksij, kjer med pobijanjem merjascev in streljanjem tankov družno pozabljajo na zajebani vsakdan. Vodilo je eno samo: neprestano pehanje za novim izkustvenim nivojem svojega avatarja. Ker so to igre, ki se jih špila leta in leta, je pod črto davek na resnično življenje gromozanski, izplen pa prej kot ne negativen.

Povedal nisem seveda ničesar novega, saj igralci na tak način, ki se mu je očitno težko upreti, mečejo čas stran že poldrugo desetletje. In seveda denar, kajti na zasvojencih se vselej služi. Toda počasi se je doslejšnji naročniški poslovni model izpel, saj je špilov ogromno, ljudje pa se neradi vežejo za desetevrske vsakomesečne zneske. Zato se v svetu 'igric' vse bolj uveljavlja svež pristop free-to-play. Ta se ne ozira na zvrst in platformo, zato so ga posvojile tako računalniške spletne epopeje kot mobilniške brezveznice. Poskusiš zastonj in do neke mere se lahko dobro zabavaš brez vloženega beliča. A v nekem trenutku se napredek neha oziroma izredno upočasni, saj ti za prehod na naslednjo raven, boljši avto, hudejšo cepanico ali ognjevitejši urok zmanjka igrine valute. Tedaj je treba za svežo zalogo cekinčkov, zvezdic ali kristalčkov potegniti iz žepa kreditno kartico. Sprva odštejeŝ par evričev, naslednji teden desetaka in tako dalje. Na kraju ljudje v preprostih, butastih igrah po obrokih zagonijo več gotovine, kot če bi kupili prvorazreden naslov v trgovini. Zakaj? Zato, ker so razvijalci spretno ustvarili okoliš, ki hitro potegne in nato ne izpusti, ljudje pa smo povečini itak naivni in kratkovidni ter nam drobižni zneski ne predstavljajo ovire. Kot degustacija mamil, ki cika na šibko meso.

Povezava prvega in drugega sklopa tegale pisanja je v eni sami besedi: Hearthstone. Ta dvobojevalska kvartopirska videoigra uradno še ni na voljo, pa je že čisto obnorela skupnost. Ene tako, da se ne morejo odlepiti od kupčkanja kart in proženja urokov v nasprotnika, druge zato, ker bi jo radi igrali, a niso povabljeni. Blizzard je namreč v testnem obdobju izdal omejeno število kod, ki so na spletnih kuloarjih najbolj iskana dobrina. Folk zanje celo plačuje, kar je višek ironije, saj bo igra v kratkem na voljo vsem in brezplačno.

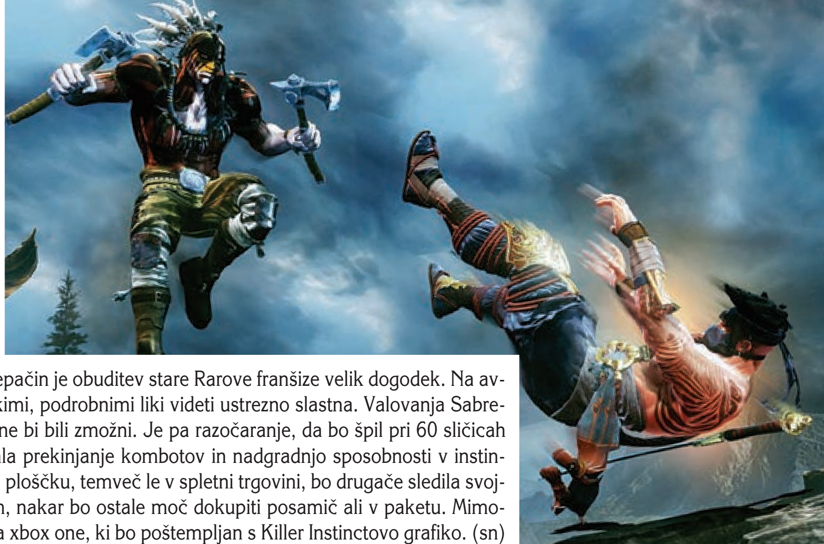
Brezplačnost je kajpak navidezna, saj Viharniki niso dobrodelna organizacija. Kot pri otipljivih zbirateljskih kartah je treba za pestro, uravnoteženo in enakovredno igranje slejkoprej kupiti dodatne zavojčke. Dva za tri evre, sedem za devet in tako dalje. V vsakem je pičlih pet naključnih kart in vse coprnije niso primerne za vsakega od devetih poklicev. Zelo verjetno zatorej dobiš že posedovane ali neuporabne podobice. Menjavanja z drugimi igralci ni, zato so, ako te zagrabi, vložki hitro dvomestni.

In zagrabi te. Resda Hearthstone ni pretirano domiseln, saj je le preslikava mehanike namiznice Magic: The Gathering v poznan Warcraftov svet. A skupaj vzeto je barvita igrica izredno priljudna in privlačna. Sam sem na tovrstne droge precej imun, pa me je kar potegnila. Kaj bo šele, ko dospe mobilna inačica, ki bo omogočala metanje kart na sekretu in avtobusu. Na srečo posedujem dovolj ohrnosti, da se v nakupe (še) nisem podal in sem s priklicevanjem beštij ter lučanjem ognjenih krogel zapravljal samo čas.

Skratka, Blizzard mamila dela in ljudje jih uživajo oziroma se ob pomanjkanju tresejo. Joker pa je bil tisti pokvarjeni diler, ki je pripomogel k širitvi zasvojenosti med mladino. Premeteni založnik je namreč razposlal kode medijem, da jih za lastno reklamo razpečujejo svojim odjemalcem. Seveda smo to, nezavedajoč se podobnosti z uvodno zgodbico, lahkoverno počeli. Naše plačilo? Ga ni bilo. Kot narkopanogi pritiče, smo dobili edinole par črtic, tako da smo se ga navlekli še sami. Krog je zaključen, pregovorni debeli Blizzardovi programerji bodo pridobili še več tolšče in skušnjavec se že veseli milijonov novih grešnih dušic, ki bodo v dobro jalovega polnjenja virtualnega albuma kart zanemarjali šolo, službo, familijo in same sebe.

David Tomšič



KILLER INSTINCT **Microsoft za xbox one, 22. novembra** Za stare ljubitelje pretepačin je obuditev stare Rarove franšize velik dogodek. Na avtomatih in konzolah je KI v devetdesetih grafično raztural in moderna inačica je z orjaškimi, podrobnimi liki videti ustrezno slastna. Valovanja Sabrewulfovega kožuha in prelivanja svetlobe na Glacierjevem telesu naj bi aktualni sistemi ne bi bili zmožni. Je pa razočaranje, da bo špil pri 60 sličicah na sekundo tekel le v 720p. To bodo skušali nadomestiti tako z globino, ki bo zajemala prekinjanje kombotov in nadgradnjo sposobnosti v instinktivnem načinu, kot s spektaklom, iz katerega bodo štrlele usmrtitve. Igra, ki je ne bo na ploščku, temveč le v spletni trgovini, bo drugače sledila svojstvenemu poslovnemu modelu. Vsakomur bo na razpolago demo z enim likom, Jagom, nakar bo ostale moč dokupiti posamič ali v paketu. Mimogrede, Mad Catz so že predstavili arkadni stick za 200 dolarjev, prvo tovrstno napravo za xbox one, ki bo poštempljan s Killer Instinctovo grafiko. (sn)

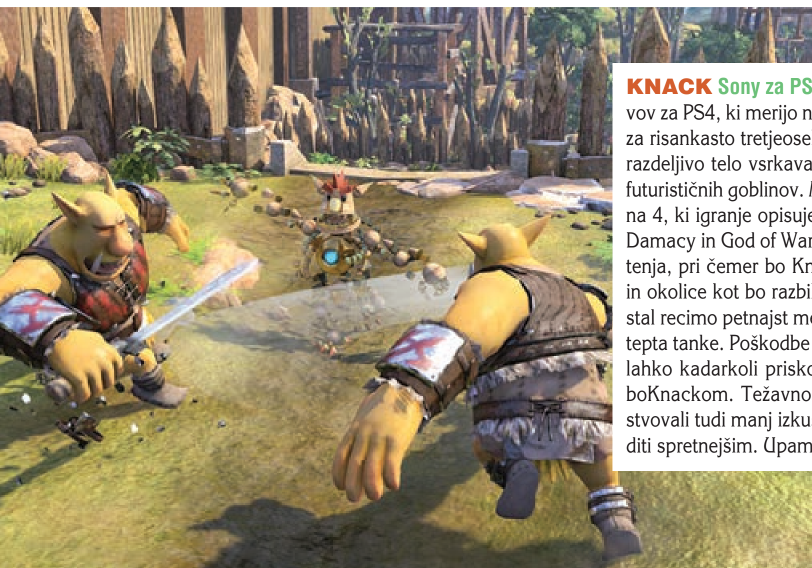



THE VANISHING OF ETHAN CARTER **The Astronauts za PC, 2014** Prvak 'weird fictiona' – proze čudnega ostaja ameriški pisatelj H. P. Lovecraft, avtor mitov o Cthulhujih in simpatičnih verzov, kot je "Ni mrtev, kdor leži na veke v grob zaprt, in v čudnih časih lahko umre še sama smrt." Po njegovih in drugih povestih, ki so v prvih desetletjih minulega stoletja izhajale v zvezkih za groš, se zgleduje gruča starejših Poljakov iz vrst razvijalca People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm), ki pluži dalje s projektom Vanishing of Ethan Carter. Iz prve osebe bomo prevzeli vlogo detektiva z nadnaravnimi močmi, ki bodo omogočile nazorno predstavljanje, kaj se je zgodilo na kraju zločina. Naša naloga bo najti ugrabljenega fantka, seveda pa bomo na poti srečali pošasti v človeški in še kaki drugačni obliki. Namesto streljanja izdelovalci omenjajo iskanje namigov in reševanje ugank, tako da zna biti Vanishing počasen, resen in avanturističen. Poleg tega obljubljajo večplastno, odraslo zgodbo in nadmočno vzdušje. (sn)

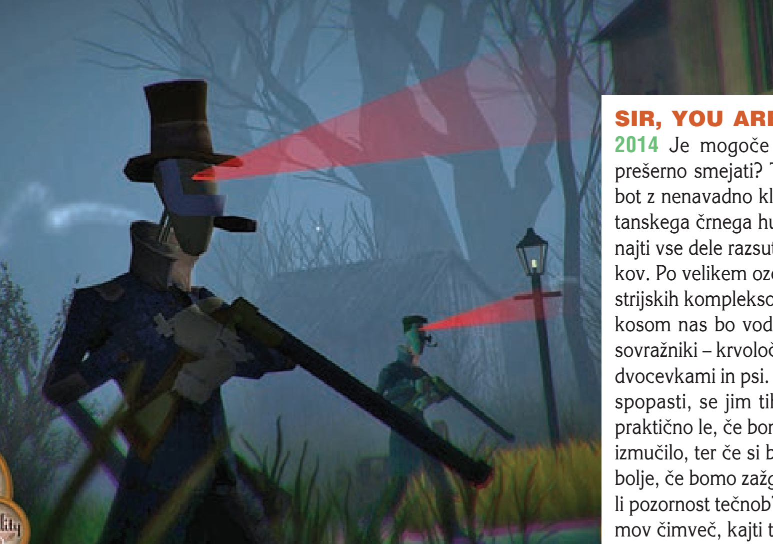


CRIMSON DRAGON **Microsoft za xbox one, 22. novembra** Dolgo je trajalo, a naslednik kultnih fantazijskih streljank na tračnicah Panzer Dragoon je pred vrati. Igro so načrtovali še za xbox 360 in njegov kinect, a razprtije in finančne težave v Microsoftovih japonskih studijih so terjale premik v next-gen. Osnova bo enaka kot v starem nizu, kar pomeni letenje z zauzdanim zmajem po vnaprej določeni poti, vmes pa ogibanje oviram in nažiganje po pravljičnih sovražnikih. Moč bo vpreči novi kinect, vendar bomo lahko igrali tudi z običajnim kontrolerjem. V ospredju bosta grafični spektakel, saj je barviti Crimson Dragon s svojimi orjaškimi šefi, dih jemajočim okoljem in mnoštvom eksplozij ter rušenj videti fantastičen, ter frpjski elementi. Šest zmajev, kolikor jih bo na razpolago spočetka, bo namreč skozi bitke nabiralo izkušnje in veščine. Zanimiva bo možnost vpoklica pomočnika, kar bo mogoče storiti tudi po internetu. Kljub naštetemu pa bo to budžetni naslov za 20 evrov, kupljiv le digitalno. (sn)





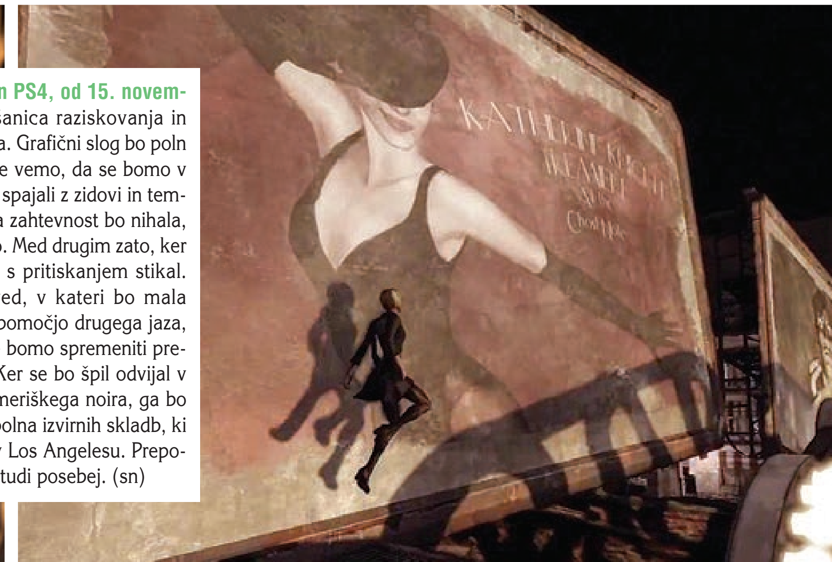

KNACK **Sony za PS4, 29. novembra** Na seznamu lansirnih naslovov za PS4, ki merijo na kontrolerja nevešče, prednjači Knack. Šlo bo za risankasto tretjeosebno akcijado z nenavadnim junačkom, ki bo v razdeljivo telo vsrkaval elemente in se tako kosal z invazijo žlehtnih futurističnih goblinov. Med avtorji je Mark Cherny, arhitekt playstationa 4, ki igranje opisuje kot "mešanico Crasha Bandicoota, Katamari Damacy in God of War." To pomeni predvsem dosti skakanja in mlatenja, pri čemer bo Knack sproti spreminjal obliko. Več sovražnikov in okolice kot bo razbil, več koščkov bo absorbiral, dokler ne bo postal recimo petnajst metrov visok transformer, ki z neba klati letala in tepta tanke. Poškodbe ga bodo nasprotno manjšale, pri čemer mu bo lahko kadarkoli priskočil na pomoč soigralec z drugim bitjem, RoboKnackom. Težavnost ne bo navita, tako da se bodo lahko udejstvovali tudi manj izkušeni, vprašanje pa je, kaj bo imel Knack ponuditi spretnejšim. Upamo vsaj na težje stranske naloge. (sn)





SIR, YOU ARE BEING HUNTED Big Robot za PC, 2014 Je mogoče istočasno biti na smrt prestrašen in se prešerno smejati? To ravnotežje lovi neodvisna hišica Big Robot z nenavadno klicanim prvencem, ki ga kar raznaša od britanskega črnega humorja. Naloga v prvoosebni neodvisnici bo najti vse dele razsute naprave, ki jih je odneslo širom petih otokov. Po velikem ozemlju, polnem gozdov, vasi in kasneje industrijskih kompleksov, se bomo gibali svobodno kot v GTAjih. H kosom nas bo vodil dim, a vsakega bodo varovali nenavadni sovražniki – krvoločna robotska gosposka s cilindri, gamašami, dvocevkami in psi. Nadvse britansko, da. S spakami se bo moč spopasti, se jim tiho ogibati ali jih zasledovati. A slednje bo praktično le, če bomo imeli poln želodec, kajti stradanje nas bo izmučilo, ter če si bomo izdelali ter nadgradili orožja. Morda bo bolje, če bomo zažgali bale sena na travniku in tako preusmerili pozornost tečnob? Upamo, da bo tovrstnih alternativnih prijemov čimveč, kajti ta hecni Dishonored obeta. (sn)





CONTRAST Focus za PC, PS3, X360 in PS4, od 15. novembra dalje Ta neodvisna tretjeosebna mešanica raziskovanja in skakanja je videti ter slišati nekaj posebnega. Grafični slog bo poln močnih senčnih površin, kar je smiselno, če vemo, da se bomo v vlogi junakinje spreminjali v senco, se nato spajali z zidovi in temne lise uporabljali kot stopnice. Platformska zahtevnost bo nihala, a naj ne bi bila previsoka za splošno publiko. Med drugim zato, ker bo dosti pozornosti na lahkotnih ugankah s pritiskanjem stikal. Prav tako bo izrazita metaforična pripoved, v kateri bo mala punčka Didi reševala psihološke travme s pomočjo drugega jaza, lajdraste Dawn, ki jo bomo vodili. Trudili se bomo spremeniti preteklost in tako popraviti odnose v družini. Ker se bo špil odvijal v kontrastnem svetu pariških kabaretov in ameriškega noira, ga bo primerno podložila džezovska spremljava, polna izvirnih skladb, ki jih bo pela Laura Ellis iz dejanskih klubov v Los Angelesu. Prepoznavnost ji je že zrasla, OST pa bo na voljo tudi posebej. (sn)





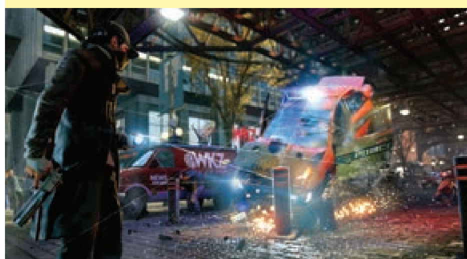
D4 Microsoft za xbox one, 2014 Naslov pomeni Dark Dreams Don't Die, za njim pa se skriva nova odbitost Japonca Hidetake Suehiroja, ki si je kultni status pridobil s twinpeakovskim Deadly Premonitionom. Šlo bo za epizodično igro, katere dele bodo v slogu Walking Dead izdajali digitalno in bo domovala na xboxu one, saj bo izkoriščala naslednji kinect. Igrali bomo možaka, ki se bo selil po času, s čimer bo skušal osvetliti smrt svojega dekleta. Nadzorovali ga bomo iz tretje perspektive in kinect uporabljali za prečesavanje okolice. Če se bomo z obema dlanema dotaknili glave, bomo uporabili čut za odkrivanje pomembnosti, namesto klikanja po vročih točkah z miško pa se jih bomo dotikali. Reči bomo jemali tako, da jih bomo zgrabili, nakar jih bo moč pregledovati z obračanjem. Energijo si bomo vračali s pljuskanjem navidezne vode iz umivalnikov v obraz, nucali pa jo bomo za pretepe, ki se bodo odvijali s QTEji – izpolnjevanjem povelj, prikazanih na zaslonu. (sn)

PEGGLE 2 EA za xbox one, decembra Razpečevalci digitalnih težkih drog so vnovič zagnali proizvodnjo in bodo kmalu udejanjili nadaljevanje kultnega Peggla. Najprej na xboxu one, smeh, šele nato za ostalo. Dvojka, ki jo boš kupil digitalno, bo ostala klon pačinka, začinjen z elementi Bust-A-Move in fliperja. Od spodaj boš v polje izstreljeval kroglice, ki bodo zadevale ob izrastke. Bo najpomembnejša spretnost ali sreča? Kakor kdaj! Grafika bo v najvišji razločljivosti in konkretno barvitejša, najvažnejša sprememba glede na telefonske inačice pa bo podpora širokim zaslonom, kar naj bi na mobidikih po besedah avtorjev ne delovalo. Novost bodo tudi animirani mojstri, ki bodo spremljali vsak odboj kroglice in komentirali, ko jo bo gravitacija vlekla k dnu. Prav tako bodo imeli odpiljene moči in ti bodo na vsakem nivoju ponudili misije tipa 'napravi 50.000 točk z eno kuglo. Vse skupaj se sliši kot afnarija, toda Peggle je nalezljiv kot poker. Zato bo dvojka xbonov najtišji killer app. (rv)





Težave naslednje generacije: prestavili Watch Dogs, Driveclub in The Crew
Okej, za dirkačino The Crew, ki se zgleduje po NFS, le da boš prosto vozil po zmanjšanih ZDA, ne vlada veliko zanimanje. Zato pa je toliko bolj odmevnilo, da bo zamudil obetavni 'hekerski GTA' Watch Dogs. Peskovniško igro, kjer bomo v bližnji prihodnosti s telefonom vdirali v naprave drugih, praznili bančne račune, dirkali, se streljali in se skrivali, smo težko pričakovali zlasti na PCju, playstationu 4 ter xboxu one, kjer naj bi bila grafično najbolj napredna. A žal bomo morali počakati do pomladi naslednje leto, saj si je Ubisoftov montrealski studio vzel dodaten čas za loščenje izkušnje.



No, kot je nekoč dejal Shigeru Miyamoto: *"Slaba igra ostane slaba, pri dobrih pa se nihče več ne spomni, da so zamudile."* A poslovneži se ne strinjajo, saj so Ubijeve delnice po objavi novice padle, zamuda pa bo nedvomno vplivala tudi na prodajo PS4 in XBO. Sonyjeva nova konzola se mora povrhu ubadati s tem, da so na datum zgodaj 2014 potisnili še eno njeno dirkačino, Driveclub. Lansirni nabor next-gena je s tem dodatno osiromašen, PS4 pa spočetka ne bo imel naslova, ki bi se lahko kosal z xboxovo Forzo 5.

Zastonjski Command & Conquer ukinjen
Danes vse dre na linijo, kjer model free to play obljublja neslutene zaslužke in device v nebesih. A vsaj ena franšiza umirja konje, kajti EA je ustavil delo taki inačici relnočasovne strategije, enostavno naslovljene Command & Conquer. Šlo naj bi za večigralsko spopadanje v maniri klasičnih C&Cjev, zanj pa so po mrščenju javnosti naznanili tudi puščavniško vsebino. Toda alfa preizkuševalcev zasnova ni navdušila, EA pa jih je poslušal in igro z lasersko vodenimi bombami zatolkel v pozabo. Zdaj tuhtajo, kam serijo odpeljati v prihodnje, kratko pa je potegnil studio Victory, ki je igro delal, saj so ga kratkomalo zaprli.



PGA Tour golf nič več tigrast
Tiger Woods je svoj trdi les prevečkrat zapiknil v drugo luknjo od ženine in izgubil na slovesu. Prav tako golf za medijsko prepoznavnost že potrebuje drugega šampiona. Oboje je EA napeljalo, da next-gen inačice svoje golfijade ne bodo več imenovali po črnem kavsaču. Za zdaj se igra kliče preprosto PGA Tour, delajo jo za PS4 in XBO ter 'mobilne naprave' (nori so, če ne bodo vključili PCja), poglede pa privlači zlasti bajna podoba, kjer po travi malodane lazijo mravlje in nebo krasno odseva v vodi. Avtorji pravijo, da k izkušnji pristopajo iz novega zornega kota, nič pa še ni znanega o fiziki, igriščih in podobnih malenkostih. Sumimo na poletje 2014, tradicionalno okno izida za PGA.

Blizzcon 2013

Slab sprejem dražbene hiše v Diablu 3? Padec naročnin za World of Warcraft na 'skromnih' 7,6 milijona? Za Blizzard so to zgolj izzivi. Sedma v vrsti njihovih konvencij Blizzcon je pokazala, da jim sapa niti slučajno ne pohaja. Kdor je 8. ali 9. tega meseca prišel v kalifornijski Anaheim, je uzrl še vse kaj drugega kot moške pri tridesetih, ki se oblačijo v vilinke, in korejske zvezdnike, ki niso Psy.



Preden rečeš kaj o neutrudljivih zanesenjakih, vedi, da je večina najboljših kostumov plod profesionalcev. Tudi letošnja zmagovalka desno in mrož, ki je bil tretji. Cosplay je postal hudo resna stvar.

Kako tudi ne, saj imajo Nevihtniki ta hip v ognju kar štiri železa. Najbliže izidu je nalinijska igra s kartami Hearthstone, za katero smo upali, da jo bodo na prireditvi odprli za vsakogar. Trenutno namreč poteka zaprta beta. A je Blizzardov Rob Pardo dvorano anaheimskega sejemskega centra ohladil: "Hearthstone preide v odprto beto v naslednjem mesecu. Ali januarja." Kar videl si nejevoljo obiskovalcev, ki še niso imeli ključa, saj so si ga za 130-evrsko karto obetali, ne pa tudi dobili.
Prijetnejše presenečenje je bila preobrazba Mobe Blizzard All-Stars, nekdanje Blizzard Dote. Špil je še drugič zamenjal naziv in se zdaj imenuje Heroes of the Storm, česar ljudje sploh ne bodo mešali s Heart of the Swarm. Z njim Nevihtniki ne bodo čelno napadali Dote 2 in League of Legends, saj bo drugačen! Obdržali bodo dve skupinici junakov iz njihovih iger, ki se gledano zviška stepeta v nevihti urokov in sekir. Vendar ne na tristezni karti iz Dote, temveč na mnogih raznolikih ozemljih. Adijo so rekli tudi last-hitom za zbiranje denarcev in še čemu! Izid? Niti sami ne vedo.
Spomladanski dodatek za Diablo III, Reaper of Souls, se je kar nekako skril. Zanj so obelodanili 'adventure mode', svobodnjaško kolovratenje po svetu. Z njim



Heroes of the Storm bo zaobjel širok panteon Blizzardovih junakov, a izgubljenih vikingov ali Blackthornovega Kyla še ni med njimi. Je pa metalski Elite Tauren Chieftain (levo od demon hunterke).



Igralčeva postojanka v Warlords of Draenor bo velika utrdba, v kateri bo takole postavljal stavbe, ki mu bodo na primer pomagale pri obrti. Načrte zanje bo kupil ali dobil kot izplen v temnicah.

boš lahko obšel kampanjo in ti ne bo treba štirikrat preigravati štorije, če se boš hotel zlevelati do vrha. Namesto tega bo način ponudil težke kveste (bounties) in te skozi portale, 'nephalem rifts', metal v sredo povsem krivično premočnih beštij. Hudo.
Ne Reaper of Souls, osrednja točka prireditve je bil naslednji dodatek za World of Warcraft. Chris Metzen je z zamolklim glasom napovedal, da se z Warlords of Draenor Warcraft vrača v stare, brutalnejše čase. Padli bomo na kontinent Draenor v vzporednem vesolju in se soočili z legendarnimi imeni iz orkovske zgodovine. Če ti ob imenih Ner'zhul, Kilrogg, Blackhand, Durotan ali Doomhammer ne poskoči utrip, si premlad, da bi igral Warcraft 2. A WoD je namenjen tudi takim, saj želijo skozenj avtorji predstaviti zgodbe, ki so se dogajale še pred štartom WoWa.
Like bomo levelali do stotice in se potepali po surovem Draenorju, prav onem iz dodatka Beyond the Dark Portal za WC2. Grafično bodo posodobili podobo junakov, predvsem pa bodo igralci naposled dobili bivališče (garrison)! In to v obliki velikega posestva, na katerem bodo gradili bajtice za mnogotere priboljške. Za nameček bodo najemali podanike, ki bodo tudi v času, ko jih ne bo v igri, zanje nabirali material, podobno kot tisti v The Old Republicu.

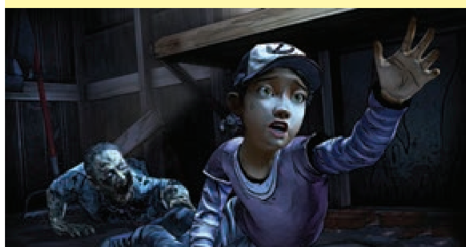


Čisto na levi sedi režiser Warcraftovega filma, Bowiejev sine Duncan Jones. Možakar je obsesivno igral The Lost Vikings in Ultimo Online, zato si je stežka predstavljati boljšo osebo na tem mestu.

Če te v Warcraftovo izročilo ne bodo potegnili z WoD, te bodo nemara s filmom. Razkrili so, da se bo štorija dotikala ranih let franšize in likov človeškega kralja Anduina Lotharja ter orkovskega junaka Durotana, Thrallovega očeta. Filmati drugače še niso začeli, izid je Božič 2015.
Na zaključnem turnirju svetovnega prvenstva v Starcraftu 2 en tekmovalec (NaNiwa) celo ni bil Korejec. Izgubil je v prvem krogu. Slavil je drugače sOs pred Jaedongom. O protossovskem dodatku pa tokrat še nič. Jim mora kaj ostati za prihodnjič.

Živi mrtveci, sezona 2

Walking Dead je bila najbolj uspešna serija firme Telltale doslej, saj so na vseh sistemih, od PCja prek konzol do ipada, prodali več kot 21 milijonov epizod. Odlična interaktivna risanka, ki sloni na istoimenskem stripu, se decembra vrača v drugi sezoni, prav tako sestavljeni iz petih delov. Zombijevske apokalipse še zdaleč ni konec, a dražilni filmček izda edinole, da bo igralni lik to pot mala Klementina. To namiguje na malce drugačen način igranja, saj se devetletnica bržda ne bo ruvala s trupli, vihtela sekir in delala možganske čežane s kalašnikovko. Štorija naj bi se vrtela okoli novih oseb, predstavljenih v samostojni epizodi 400 Days, ki je bila nekakšen most med sezonama. Avtorji takisto obljubljajo vez s TV-serijo, katere četrti letnik je v polnem zagonu. V prednaročilu ves drugi niz velja manj kot 20 evrov, za par novcev več pa bodo zdaj zdaj splovili še prvo serijo na ploščku.



Napovedali Galactic Civilizations 3!

Vesoljski 4X strategiji Galactic Civilizations 2 smo pred sedmimi leti nalepili 89 in oceno je več kot upravičila. Tudi po vsem tem času namreč še velja za pojem sodobnega vsemirskega koloniziranja, raziskovanja in streljanja z laserji, ki ga ljubitelji skoroda poženejo večkrat kot nove naslove. Ker so slednji pač bolj švoh. Zato je srenjo razveselila novica, da so Stardock naznanili težko pričakovano trojko. Z njo bodo med drugim uslišali neštetokrat izraženi želji po omrežnem večigralstvu ter globlji diplomaciji, odločili pa so se tudi za šestkotniško karto. Za nadaljnje utrinke iz Stardockove zvezdne meglice bo že še dovolj časa, saj igra na PCju izide šele kasneje prihodnje leto.

Palica resnice znova odletela par mesecev naprej

Southparkovska frpjka Stick of Truth se je ponovno oddaljila. Sprva bi morala iziti lani, nakar je šla založba THQ v stečaj. Siroto je pod okrilje vzel Ubisoft, a datum izida so prestavili že v četrto, na 7. marec. Krivca sta avtorja serije Matt Stone in Trey Parker, ki sta polnopravno vključena v razvoj in zlepa nista zadovoljna. Rada bi namreč, da je izdelek v vseh pogledih na nivoju izvrstnih risank. Kar je navsezadnje prav in bi moralo veljati za vse licenčnice, ne da dobivamo sama skropucala. Skratka, na pomlad se bomo šli presenetljivo globoko igranje domišljijskih vlog v svetu South Parka, ki bo tematsko sledilo eni najboljših epizod The Return of the Fellowship of the Ring to the Two Towers (S13, E06). Vsakdanjik se bo torej prepletal z domišljijskim svetom, v katerem se tamali špilajo čarovnike in viline, dočim je glavni artefakt štapič iz naslova. Orožja, sposobnosti in oprava bodo temu primerni, glasovi in grafika pa enaki kot na televiziji. Sweet.



Googlov doodle natečaj za slovenske otroke

O Googlovih doodlih smo pisali točno pred letom dni (id na stranki 10188). Gre za logotip v iskalniku, ki se skoraj vsakodnevno spreminja in je celo lokalno raznolik. Doslej se jih je nabralo že več kot tisoč in med njimi so tudi animirani. Ves nabor si lahko ogledate na Google.com/doodles. Praviloma jih rišejo Googlovi ilustratorji, občasno pa sprejmejo kak zunanji izdelek. Zdaj so v Sloveniji razpisali natečaj za doodle na temo naše domovine, s katerim cikajo na osnovnošolce. Prijavnica in detajli so na strani Google.si/doodle4google/, rok za oddajo pa je 6. december. Zmagovalna kracarija bo objavljena 23. januarja, točno dve leti po prvem 'slovenskem' Googlovem znakcu s Tromostovjem in na 143. rojstni dan Jožeta Plečnika, ki mu je bila omenjena stvaritev posvečena. Jokerjevi bralci bržda ne sodite v ciljno skupino udeležencev, lahko pa k sodelovanju in ustvarjalnosti spodbudite primerne znance.



Še ena androidna konzola, M.O.J.O.

Res nenavadno, kako tematski izdelki prihajajo družno. Več let ne vidimo nobenega filma o napadu na Belo hišo, nakar prideta dva skupaj, in ko prispe ena androidna konzolica, ouya, se jih nabere še par. Desetega decembra bo tako firma Mad Catz onkraj Atlantika splovila M.O.J.O., sobno mikrokonzolo s telefonsko-tabličnim operacijskim sistemom Android 4.2.2. Dobra novica je, da bo onegaj za razliko od ouye združljiv z igrami iz tržnic Google Play, Amazon Appstore in Tegra Zone. Tudi strojno bo reč solidna, kajti vsebovala bo najnovejšo Nvidijino rešitev tegra 4 pri 1,8 GHz, 2 gigabajta rama, 16 GB shrambe, vrata HDMI, USB 2.0 in USB 3.0 ter bluetooth. Priložen bo lasten brezžičen kontroler, oblikovan po zgledu xboxovega. A ne verjamemo, da se bo reč kakorkoli prijela. Prvič zato, ker jo bo kazila brutalna cenovna nalepka z zneskom 250 dolarjev, kar bo ob morebitni evropski splavitvi pomenilo nekako toliko evrov. In drugič, ker so tovrstni strojčki nišna modna muha brez upanja na uspeh.



Tridimenzionalni RAM blizu trgovin

Hybrid Memory Cube je futuristično zveneče ime, za katerim pa se skriva enostavna ideja: več pomnilniških rezin, ponavadi štiri ali osem, naložijo eno na drugo in jih povežejo. Tako dobijo čip, ki je po površini manjši in debelejši od klasičnih ramnikov. Glavna prednost je povečana prepustnost, ki naj bi v najhitrejši inačici dosegla kar 160 gigabajtov na sekundo, desetkrat več kot pri DDR3. In hkrati porabila manj kot pol toliko elektrike. Ameriški Micron, avtor ideje, je prejšnji mesec k podjetjem poslal testne primerke 2 GB kockic. V začetku prihodnjega leta zalaufajo množično proizvodnjo, pri čemer pa bo HMC v štartu namenjen vgrajenim medpomnilnikom v diskih, procesorjih in matičnih ploščah. Primerki za v domače mamaplate naj bi ne dospeli prej kot v treh letih.

Otipljiva arkadna dirkačina

Kljub vse bolj virtualnemu svetu ljudje še vedno padamo na otipljive reči, recimo na zaresne igrače. Če so le-te napredne, še toliko bolj. Eden takih izdelkov je Anki Drive, bojevalno dirkališče malih robotskih avtov. Firma Anki, ki so jo ustanovili trije doktorji robotike, je z demonstracijo prototipa nase prvič opozorila na spomladanskem Applovem dogodku. Zdaj je zadeva v omejeni količini že naprodaj v ameriških jabolčnih trgovinah.

Avtočki so sicer videti kot klasični *vročekolesneži*, kakršne ima doma vsak otrok. Toda pod plastiko se skrivajo mikrokamere, ki petstokrat na sekundo odčitajo kode na polivinilasti pisti, in lokacijo sporočijo ifonu, od koder tudi dobivajo navodila. Vozila sama po sebi torej niso pametna, marveč jih brez zaletavanja in izletov s proge inteligentno vodi mobilnik. In to do štiri naenkrat, pri čemer se med seboj še streljajo! A čeprav je tak samozadosten oziroma samovozen sistem občudovanja vreden, ga resnično zanimivega naredi sodelovanje. Vključi se lahko več otipljivih človekov, pri čemer osnovno volaniziranje še vedno opravlja umetna pamet, igralec pa z nagibom telefona vpliva na linijo, strelja in uporablja posebne lastnosti. Mednje sodita povlecni žarek, ki nasprotnika upočasni in poravna na nišan, ter ščit, ki strel odbije v strelca.



Anki Drive je pozdrava vreden primer povezovanja igrače z mobilnikom in še eden od začetnih koščkov porajajočega se termina 'internet stvari'. Posrečeno je predvsem to, da sistem nima lastnega procesorja, ki bi vse skupaj podražil, marveč se v celoti zanaša na iphonovega.

Kako dolgoživo zabavo nudi Anki Drive, ne vemo. Gre za eksperimentalni izdelek, namenjen applovskim japijem in gedžetfrikom, ki se bo nedvomno še razvijal. Snovalci že obljubljajo nove modelčke in lastnosti, nobenega govora pa ni o androidni podpori in evropski dobavljivosti. Cena osnovnega kompleta z dvema avtomobilčkoma je 200 dolarjev plus davek, vsak nadaljnji stane 70 washingtonov.

Novosti z jabolčne strani

Apple ni naredil ene jesenske konference z vsemi napovedmi, marveč je šolovajski za iphone sledila še moštniška. Novitet ima itak preveč in z dvema dogodkoma v šestih tednih si je zagotovil precej več pozornosti, kot če bi jih nanizal v enem rafalu.

22. oktobra je tako šefe Tim Cook v džobsolični maniri znova stopil na oder umetniškega centra Yerba Buena v mestu Svetega Frančiška Asiškega. Kot je v navadi, so bile uvodne minute namenjene samohvali, kolažu dogajanja okoli splovitve iphona 5S in 5C ter statistiki. Novih ifonov so prodali v prvem vikendu največ doslej, 9 milijonov. (Koliko od tega je bilo Cjev, ni povedal, baje pa ne gredo tako dobro v promet, zato so že znižali proizvodnjo.) Na iOS7 je v petih dneh nadgradilo 200 milijonov uporabnikov, kar je najhitrejši upgrade v zgodovini vsega zemeljskega softvera. Dvajset milijonov Američanov je pričelo uporabljati njim ekskluzivni iTunes Radio, ki ga je pohvalil Justin Timberlake osebno, in vsi skupaj so preposlušali milijardo komadov. Na tržnici je več kot milijon aplikacij, milijarda dolpotegov je bila že presežena in razvijalci so zaslužili kar 13 milijard dolarjev. Publika je seveda ob vsaki številki navdušeno ploskala.



"Konkurenca je zmedena. Izdelovali so netbooke, zdaj delajo tablice, ki so prenosniki, in prenosnike, ki so tablice. Kdo ve, kaj vse si bodo še izmislili," je Tim Cook komentiral poskuse tekmecev. Spotaknil se je tako ob Microsoft kot Google.

Sledila je predstavitev naslednje, zadnje različice računalniškega operacijskega sistema OSX, imenovane Mavericks, ki je v času branja že na voljo. Glavne lastnosti so optimizacija baterije, pomnilnika in grafičnih procesov, sistemska obvestila o novostih na enem mestu po vzoru telefonov, boljša povezanost programov in mobilnih naprav, novi aplikaciji Maps s spornimi Applovimi zemljevidi in knjižna polica iBook ter knjižnica OpenCL, s katero lahko del računanja prevzame grafični procesor. A bolj kot te alineje je navdušila zadnja poved: Mavericks je popolnoma zastonj. Pri tem so posmehljivo pokazali škatlo Windows 8 in njihovo ceno 199 dolarjev, kar je malo dvolično, saj vseeno ne gre za nov sistem. Šele če bodo šenkavali OS 11, se bodo resnično lahko trkali po prsih.

Res pa je, da sistem deluje le z maci, in Apple očitno dovolj zasluži s hardverom. Da je res tako, priča presnetljivo človekoljubna poteza, da so posihmal za nove kupce zastonj vsi njihovi kreativni in storitveni programi, tako za iOS, kot za OSX. To pomeni iPhoto, iMovie in GarageBand ter pisarniški Pages, Keynote in Numbers. Vse te lične in uporabne aplikacije so ravnokar nadgrajene in brezšivno povezane z oblakom ter medsistemsko združljive. Apple je s tem pokazal, da za macovo cenovno postavko ne dobiš le železnine, marveč učinkovit, zaokrožen in docela samozadosten okoliš, proti kateremu je okenski PC nazadnjaški.



S svežim sistemom Mavericks profitirajo tako novi kot stari macbooki. V povprečju zdržijo uro dlje na bateriji, kompresiran pomnilnik pohitri dogajanje in grafični čip lahko dinamično posega po glavnem ramu (prej je imel rezerviranih pol giga, ne glede na to, ali ga je potreboval ali ne).

Prvi so z Mavericksom konec oktobra na ameriške police prišli novi macbooki pro, ki so naposled dobili četrto generacijo procesorja core (haswell), kar se bo najbolj odrazilo pri štednji elektronov. Novosti sta še trikrat hitrejša brezžična povezljivost po standardu 802.11ac in vmesnik thunderbolt, dočim so retinaste zaslone že imeli. Ker ravno ta mesec pišemo o 27-palčnih monitorjih z visoko ločljivostjo, velja za primerjavo omeniti naslednje: 13-palčni macbook pro ima 2560 x 1600, 15-palčnik pa kar 2880 x 1800 pik! Sistem je temu prilagojen, zato elementi niso mikroskopski, temveč brezpičično gladki. Apple je modeloma hkrati znižal ceno: tamali se začne pri postavki 1300 evrov, večji pri 2000.
Apple je že junija najavil prenovljeni mac pro, delovno postajo velikanske moči in inovativnih rešitev. Drobovje je zloženo v nenavaden, 25 centimetrov visok črn tulec, ki ne daje niti najmanj računalniškega videza, kaj šele takega od superračunalnika. Zdaj so snovalci ponosno citirali testne uporabnike, ki jih je mac pro navdušil pri obdelovanju fotografij, montaži 4K-videa in pri produciranju glasbe. Mašina, ki je nič manj kot revolucija namiznega računalništva, bo naprodaj decembra. Cena osnovnega modela s štirijedrnikom in brez periferije bo znašala tri jurje evrov.



Mac pro: v tubus 25 x 16 centimetrov so stlačili do 12 jedr procesorja xeon E5, do 64 gigabajtov 1866-megahercnega rama DDR3, do terabajta trdne shrambe in privzeto dve AMDjevi grafiki firepro z do 12 giga rama. Za hlajenje vsega skrbi sredinski hladilnik z enim počasnim ventilatorjem zgoraj. Glasnost? Neslišna. Večja shramba pa le zunanja.

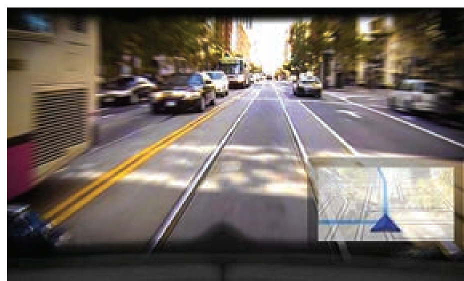
Tablično področje so otvorili s številko 170 milijonov prodanih ipadov in s posmehom konkurenci. Nov, olajšani ipad air je naprodaj od 1. novembra, zato ga imamo med testisi, druga generacija ipada mini pa pride konec meseca. Ta bo v prvi vrsti izboljšal tisto, kar originalu ni bilo v ponos: zaslonsko ločljivost. Odslej se bo 7,9-palčni displej dičil s tehnologijo retina in mrežo 1536 x 2048. 64-bitni čip, ki ga je predstavil iphone 5S, je domala samoumeven. Zlate barve ne bo, a bo naprodaj mnogo pisanih ovitkov.



Ipad mini kot air nima bralnika prstnih odtisov, tako da odklepanje in potrjevanje nakupov ostaja klasično. Ima pa boljšo sprednjo kamero za videočvek in hitrejši večantenski wifi. Cen je osem, od 390 evričev za 16 GB wifi do 780 za 127 GB LTE.

Pametna čelada skully

Mopedistične čelade s slušalkami in mikrofoni že obstajajo, zdaj pa se pojavlja nova, še naprednejša sorta, taka z displejem. Eno prvih predstavlja sveža tvrdka Skully s sedežem v Silicijevi dolini. Njihov model P1 HUD bo po zgledu razvpitih Googlovih naočnikov kazal pomembne podatke na vizirju. Prikazovalnik bo umeščen na stran in bo navidezno lebdel šest metrov pred teboj, zato bo pogledovanje nanj nemoteče. V prvi vrsti bo rabil za navigacijo in kot retrovizor, kajti na piskru bo nameščena ritenska kamera. Zajela naj bi 180 stopinj, s čimer naj bi izničila potrebo po ogledalih in oziranju. Če bo moč v čeladi gledati YouTube ali dobivati FB-sporočila, pa niso povedali. Upamo, da ne.



Head-up display bo prvenstveno namenjen GPSu in vzvratni kameri, vendar je proizvajalec že izdal SDK za programiranje aplikacij. Ni tehničnih zadržkov, da tam ne bi gledali celo TVja v živo.

Čelada bo sicer vsebovala prirejeno različico Androida in lastne zemljevide, vendar ne bo samostojna naprava. Modrozobo jo bomo sparili s telefonom, od koder bo nato črpala vse podatke. Upravljanje bo govorno: tako bo moč klicati, narekovati sporočila, iskati po zemljevidu in predvajati glasbo. Slednje je kajpak nepotrebno, saj je pravim bajkerjem simfonija mašine in izpuha edina muzika. Na žalost izdelovalec kljub velikanskemu pompu ni povedal niti okvirne cene, niti teže. Drugo leto, kajti izdelek je predviden za otvoritev motoristične sezone.



Skully P1 HUD bo tudi sama po sebi vrhunski izdelek z vsemi pritiklinami od dobrega zračenja prek vrhunskega vizirja, ki se ne rosi, do vseh varnostnih certifikatov. Cena bo bržda štirimestna.

Bogata Nvidijina ozimnica

Ko je AMD pred mesecem pompozno naznanil novo linijo radeonov, Nvidia ni mogla hkrati pokazati svoje, saj nastopi šele prihodnje leto. Nič ne de, vseeno so oktobrsko tiskovko v Montrealu pošteno zapolnili. Najprej z novimi grafičnimi tehnologijami, ki bodo na geforcih kmalu bolj prepričljivo prikazovale tekočine in ogenj. Kot pravijo inženirji, bodo ti procesi, ki so

Lastniki iNaprav bolj potrošniški od androidnežev

Apple v svetu tablic in ploščic nima več večinskega deleža, saj naj bi v zahodnem svetu Androidu pripadlo okoli 60 %, iOSu pa 30. A raziskave pravijo, da teh trideset odstotkov pretoči štirikrat več podatkov, kar pomeni, da je lastnik iNaprave v povprečju osemkrat bolj spletno aktiven od uporabnika Googlovega sistema. Prav tako pušča več denarja na tržnici, kjer jih redno nabavlja 70 odstotkov, dočim dve tretjini androidnežev sploh še ni nikoli ničesar kupilo. Še večja razlika je pri odzivu na oglase. Po zadnji veliki raziskavi, ki je zajela 200 milijard Facebookovih reklamnih serviranj, je profit podjetij, pridobljen prek Applovih naprav, astronomsko višji. Zaslužek skozi iOS je v povprečju potrojil investicijo in bil sedemnajstkrat bolj dobičkonosen od oglaševanja na androidnih mobilijah, ki je v nekem obdobju celo generiralo izgubo. Je že tako, da je appostol bržda bolje situiran, bolj gotovinarski in zapravljivejši uporabnik. Novega ifona se za manj kot šecto evrov ne da dobiti in kdor ga nabavi, ve, kaj in zakaj kupuje. Foni z drugim operacijskim sistemom so po drugi plati naprodaj tudi za dvesto in dobršen del kupcev, celo višjecenovnih, kupuje 'nekaj za telefonirat'.

O hobitih, ki imajo kosmata stopala

12. decembra v slovenskih kinih štarta drugi del Bilbove pustolovščine, v kateri bo druščina spoznala medodlaka Beorna, se izgubila v Mrkolesju, bila v gosteh pri gozdnih vilinih in naposled v sodih prišla do cilja, samotne gore Ereborn. 160-minutni 3D-film bo vseboval mnogo dodatnih razlag in ozadnih dogodkov, ki jih knjiga ni posebej predstavila. Videli bomo denimo, kako čarodeji iz Dol Goldurja preženejo nekromanta (oziroma Saurona) in nastopila bosta Legolas ter vilinka Tauriel, ki ju v izvirni pripovedi ni. Konec štorije to seveda ne bo, saj prihodnje poletje sledi še zaključek z veličastno bitko.



Za ogrevanje je studio Warner v začetku novembra poslal na police za dvanajst minut podaljšano ploščkovno izdajo prvega dela. Najbolj bodo dodaten material čislali poznavalci, kajti vključeni sta dve pesmi iz knjige in nekaj kanonskih dialogov. Recimo uvodna ošabnost Throra proti Thranduilu (ni čudno, da so vilini nato pokazali škratom fuck off) in razširjen pogovor pri Elrondu, ki omeni izgubljene škratje prstane. Dodatnih kadrov je kakih dvajset, med drugim prizor škratjih nagcev. Peter Jackson bi dotično verzijo komot dal v kina, kajti dolga je toliko, kot so bili osnovne izdaje posamičnih Gospodarjevih filmov. Cena za pet blu-rayev, ki vsebujejo 3D-varianto in veliko ur snemalnih dokumentarcev ter intervjujev, je okoli 40 evrov. Obstaja pa še kolektorska inačica za 75, ki v veliki šatulji prinaša kipec.



Samsung je kriv, LG tudi

Govora je o obliki novih telefonov. Samsungov model galaxy round je po specifikacijah sličen notu 3, le da je ukrivljen po navpičnici. To pomeni celotno napravo, ne le vbočen zaslon. Baje zaradi tega gizmo lepše sede v roko, položen na ravno površino ob zazibanju pokaže zgrešene dogodke, skoči na novo pesem ali naslednjo sliko. Ni znano, ali bo round kdaj prišel izven meja Južne Koreje.

V odgovor je LG napovedal G flex, ki je zakrivljen po prečni osi. Hardversko bi naj bil enakovreden roundu, zaslon pa s šestimi palci diagonale celo malček večji. Samsungov konkurenčni rojak se bojda ni ukvarjal s softverom, ki bi bananasto obliko dodatno osmislil. Toliko bolj zato poudarja večjo ergonomijo pri telefoniranju. Upognjen zaslon kobajagi pripomore tudi k boljši izkušnji pri ogledu videa.



Ukrivljeni zasloni vsekakor so prihodnost, saj sta oba Korejca in še Sony letos predstavili take televizorje, ki so videti res hudi. Verjetno bosta naslednjeletna kronska seulska mobilnika, torej S5 in G3, ovinkasta.

Eminem zmagovalec Youtubovih glasbenih nagrad

Na krstni podelitvi YouTube Music Awards, ki je potekala 3. novembra v New Yorku, so ga razglasili za najboljšega glasbenika. Poleg njega so se zmage veselili še korejska dekliška skupina Girl's Generation (najboljši video), raperja Macklemore in Ryan Lewis (preboj med slavne), multidisciplinist DeStorm (inovativnost) ter violinistka Lindsay Starling (priredba). Nagrada za fenomen je šla k Taylor Swift, saj je njena pesem I Knew You Were Trouble sprožila poplavo videov s kozjim meketanjem. Dogodek je drugače potekal brez scenarija. Režiser Spike Jonze je želel spontanost, ki naj bi bila srž ustvarjanja na videoportalu. Kljub kupu zapletov in kaotočnosti je vse skupaj izpadlo simpatično. Zaradi drugačnosti se posnetke splača pogledati (v iskalnik vpišite 'youtube music awards').

Še poslednjič o PS4 in XBO v prihodnjiku

Na predvečer izida playstationa 4 in xboxa one, nove informacije prihajajo večkrat dnevno. Tudi negativne. Veliko je pregovarjanja okoli izjave razvijalcev, da sta Call of Duty in Battlefield na XBO za razliko od PS4 v staromodni ločljivosti 720p. A ko so Sonyjevi zagovorniki že proslavljali, je uradni japanski odgovarjalnik razkril nenavadnosti v povezavi z novim playstationom. Ta naslednjegeneracijska naprava namreč ne predvaja avdio CDjev, MP3jev in videa z zunanjega medija. Takisto ne vključuje aplikacije za YouTube in kljub Sonyjevi usmerjenosti v povezovanje avdio-video elementov ne šmirgla standarda DLNA za pretakanje vsebin s PCja. (Xbox naj bi vse to znal.) Še več, frišni izdelek ne suka niti filmskih DVDjev in blu-rayjev, kar baje uredi sistemska nadgradnja na dan izida. Kaj od tega je res oziroma kako hude so začetne pomanjkljivosti, je v času branja že znano, kajti četrto igralno postajo so v ZDA splovili 15. novembra, Evropa sledi 29. Xbox bo/je na obeh celinah naprodaj 22. novembra. Slovenija sem uradno ne sodi. PS4 naj bi nam naklonili šele drugo leto, XBO pa, ko nas Microsoft najde na zemljevidu. Na srečo bo obe igrači še ta mesec tržil Müller. Ne spreglejte prihodnje številke z obsežnim prvim vtisom!

doslej v igrah potekali ločeno, končno vplivali eden na drugega, tako da bo lahko ognjeni izbruh razpihal vodno paro. S tem dobiva Nvidijin fizikalni simulator PhysX sunek, s katerim ga želi podjetje bolj uveljaviti. Spričo pripetosti na zeleni tabor si ga v tem trenutku noben studio ne upa uporabiti za kaj več od kozmetičnega mahedranja z Batmanovim plaščem.

Zatem smo se oznanil veselili igralci. Najbolj udarna je bila najava g-synca, tehnologije, za katero se skriva čip v monitorjih. Ta bo osveževalno frekvenco izenačil s hitrostjo izrisa grafične kartice. To je ravno nasprotno od nastavitve v-sync, ki je nerodna rešitev, ker zavira grafični procesor. Nvidia pravi, da bo z g-syncom za vselej odpravila trganje in zatikanje slike, prve tako opremljene zaslone s specifično zeleno nalepko pa bomo videli prihodnje leto.



Trdnina za g-syncom je vezje s čipom in pomnilnikom. Ploščico naj bi dali ločeno v trgovine še pred koncem leta za stotaka evrov, da bodo modersko navdahnjeni lahko nadgradili obstoječe zaslone.

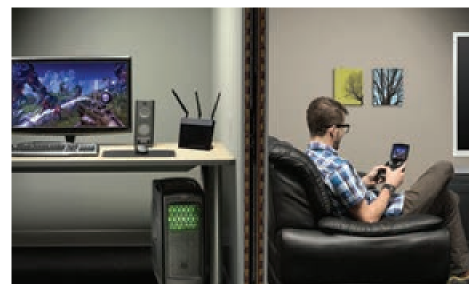
Sledil je nastop odprte bete ShadowPlaya, aplikacije za zajem slik in videa v igrah, ki strojno izkorišča drobovje geforcev. Danes moraš za to početje, ki je znotraj igrarske skupnosti precej priljubljeno, uporabljati bodisi programe, kot je Fraps, bodisi namenske kartice. V bistvu je žalostno, da strojno podprto zajemanje kar iz grafične kartice dobivamo šele sedaj. Zmožnost streamanja na Twitch dobi prihodnje leto.



ShadowPlay pozna dva načina rabe: ročno snemanje in samodejno beleženje zadnjih dvajsetih minut. Te lahko nato shraniš, če ti je recimo vmes sogovornica na spletni kameri pokazala joške.

Nadaljevavši z marketinškimi znamkami so Nvidijaši iznašli servis GameStream, ki bo pokrival tako igranje v oblaku na njihovih strežnikih GRID kot brezžično pošiljanje igre s PCja na konzolo shield. Za nameček so slednjo naučili novega trika, načina shield console. Če ročni gizmo po HDMI-kablu povežeš s televizorjem in nanj z bluetoothom priheftaš še ločeni kontroler, lahko streamaš igre s PCja na TV (prej je zmogla le obe stvari posebej). Očitno je to zadnji krik mode, če tudi Valve sili v to smer. Mi smo pa kvečjemu tečni, ker bo shield pri nas ob svetem nikoli.

Na koncu so vendarle obelodanili tudi prihajajočo grafično kartico, geforce GTX 780ti, ki bo menda najhitrejšejša sploh. Podrobnosti o njej je bilo točno nič, zato gre bolj za kazanje oslov AMDju.



Streamanje igre s PCja na shield trenutno podpira le nekaj čez petdeset naslovov. Nvidio čaka še dosti dela, če hoče tako podobo širše uveljaviti. A kljub nišnosti od vizije ne odstopa.

Kaj ima telefon za 6K €?

Odgovor je preprost: bogatega Rusa, ki se praviloma ne zna obnašati, žre kot svinja, plačuje z bankovci iz debelega zvitka, njegova žena pa si v hotelski jedilnici baše mafine v torbico. Poduralska jara gospoda je namreč največji kupec prestižnih, a kičastih mobilnikov znamke Vertu. Angleško firmo je pred časom ustanovila Nokia s predpostavko, da gotovinarji, ki se kažejo z izvenserijskimi avtomobili in nosijo drage ure, potrebujejo temu primeren statusni simbol med mobilniki. Njihovi izdelki niso bili nikoli v tehnološkem vrhu, dičili pa so jih izbrani materiali in luksuzen servis.

Te tradicije se drži prihajajoči model constellation. Vsebuje dvojedrno androidno drobovje, 4,3-palčen zaslon širine 720 pik in nič LTE-povezovanja. A po drugi plati je odet v titan in najfinejšo telečjo kožico, ki jo s kravjih dojencev snamejo ročno pri živem telesu. Slednjega sicer ne oglašujejo, povedo pa, da naprave sestavljajo ročno v Angliji.

Za šest jurjev kupec dobi še vrsto neotipljivosti. Na primer zvonilne melodije, ki jih je posnel Londonski simfonični orkester, in uslužno linijo, ki pošlje šopek ljubici v Rio ali priskrbi saharski pesek za mulčevo šolsko nalogo. Nadalje je priložena aplikacija z novicami iz VIP-sveta in vabili na smetanaste dogodke. Marsikomu, ki živi na robu, pa je najpomembnejša pogodba s svetovno varovalno agencijo Protector Services Group. Njihova storitev (lahko) neprestano sledi mobilniku, celo če je le-ta navidez ugasnjen, kriptira in filtrira podatke, obvešča o stopnji nevarnosti kraja, kjer je uporabnik, ter vključuje zavarovalno polico, ki v primeru ugrabitve instantno dostavi zlate palice ali neoznačene bankovce. Menimo, da bi glede na klientelo v programski nabor morali vključiti še bonton. Lahko zgolj v cirilici.



Constellation, ki pride v petih različnih barvah usnja, sploh ni drag, saj je Vertu v preteklosti izdelal modele s krepko petmestno cenovno postavko. A zahodno občinstvo zanje ni nikoli maralo. Glavni kupci so od vselej Rusi, Arabci in Kitajci. Mimogrede, Nokia je Vertu lani prodala neki investicijski družbi, tako da ni postal del posla z Microsoftom.

GARFIELD



BREZDELNI ORANŽNI MAČKON Z GUINNESSOVIM REKORDOM



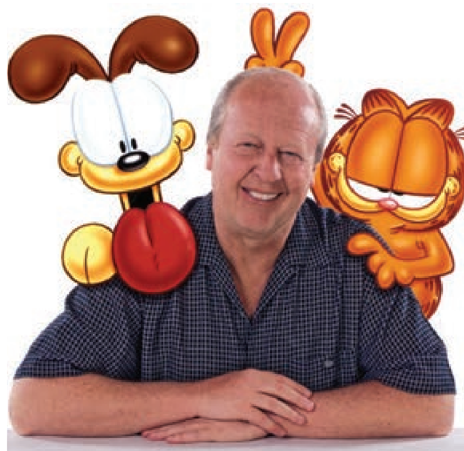
Zavaljen, len, ciničen. Ne, Šerlok tokrat ne opisuje podobe v ogledalu, temveč stripovskega mačka Garfielda, ki je iz 'bolezni' lenoritisa naredil umetnost. Poleg omenjenih lastnosti ju povezuje tudi, da bosta letos oba dopolnila 35 let. Na fešti se bo basalo izključno z lazanjo, umazane miši in neumni psi pa niso vabljeni.

Ljubitelji mačk vam znajo povedati, da so jim te domače živalce všeč zaradi ležerne osebnosti, samostojnosti in cortkanosti, pa še uporabne znajo biti, če se vam v kletnih prostorih ali na podstrešju zaredijo miške. Garfield ni tak. Večino dneva prespi, drugače pa teži lastniku Jonu Arbucklu za naslednji topli obrok, se sadistično znaša nad psičkom Odiejem, dela škodo na sosedovem vrtu ali krade hrano iz hladilnika.

Ta mačja kreatura se je v kratki stripovski obliki prvič javno pojavila junija 1978 (slika zgoraj). Risano zgodbico o Garfieldu je takrat objavilo okoli štirideset časnikov. Danes je oranžni muc pravi težkokategornik – tako po kilogramih kot po priljubljenosti –, saj dnevne stripe ameriškega risarja Jima Davisa objavlja več kot 2500 revij in časopisov. Garfield je zato pristal v Guinnessovi knjigi rekordov pod kategorijo 'strip, objavljen v največ tiskanih publikacijah hkrati'. Bere ga, reci in piši, več kot 250 milijonov ljudi.

UPORNIK PROTI FITNESU

Jim Davis ni nikoli skrival, da Garfielda ni ustvaril v prvi vrsti zato, da bi v imenu umetniške prosvetljenosti skozenj podajal svoje poglede na življenje in svet. Hotel je narediti stripovski lik, ki bi bil všečen vsakomur in s katerim bi lahko zaslužil za ugodno življenje. Kot mulček je namreč moral zgodaj poprijeti za težaško delo. Odraščal je na kmetiji v ruralni Indiani, kjer so imeli najmanj petindvajset mačk z nalogo, da po skednjih, poljih in hlevih preganjajo glodalsko zalego. Spomine na mladost v družbi teh živalic je združil z



Tale nasmejani lik v sredini je Jim Davis, ki ga kljub temu, da je avtor najbolj uspešnega stripa na svetu, prepozna redkokdo. Tako mu je čisto všeč, saj gre lahko kamorkoli in mu nihče ne teži.

ljubeznijo do angleškega humorja, ki ga je spoznal v skečih Bennyja Hilla in Montyja Pythona.

Njegova domišljija je tako počasi oblikovala Garfielda. V ameriških stripih so bili tedaj glavni pasji junaki, kot sta Snoopy in Marmaduke, v risankah pa so otroci gledali dogo Scooby-Dooja. Zato se je Davis odločil, da bo v središče pozornosti postavil mačkona. Vseeno mu je ob bok dal simpatičnega slinastega psička Odieja, ki ga Garfield neprestano nadleguje. Živalski lik z mnogimi človeškimi slabostmi se je izkazal za zadetek v črno. Osemdeseta, ko je Garfield postal risani superzvezdnik, so bila obdobje kulta telesa in lepote, površinskosti in kiča, kričečih barv in izstopajočih pričesk. A te stvari lenobnega tigrastega mucka niso prav nič brigale. *"Ljudje so Garfielda vzljubili zaradi par vzrokov. V osnovi sem skušal šale zastaviti široko in humor narediti razumljiv vsem. Večina štosov govori o prehranjevanju in spanju. S tem se lahko res poistoveti vsak. Poleg tega je bil ob začetku izhajanja Garfield vsem všeč, ker je bila takrat obdobje aerobičarke Jane Fonda, ki je vsem govorila, da morajo več telovaditi in manj jesti. Garfield pa vedno pravi 'pojdi, malo zadremaj in pojej krof'. Uprl se je trendu fitnesa in veliko ljudi je to potrebovalo, da se niso počutili krivi, ker so poležavali na kavču,"* je Davis naštel vzroke, zaradi katerih je njegov strip dosegel svetovno priljubljenost.



Ko mačke ni doma, miši plešejo? Če je doma Garfield, lahko miške plešejo, kolikor hočejo, saj ga najbolj zanima, kaj je na TV-sporedu.

NA DVE NOGI S POMOČJO SNOOPYJEVEGA FOTRA

Čeprav je Davis prijetno zaobljen, pravi, da v mačjega debeluha ni trpal svoje podobe in osebnosti. Ime je 'ukradel' svojemu dedku Jamesu A. Garfieldu, ki ga opisuje kot velikega, čemernega možaka. Vsi glavni liki v stripu so predvsem spočetka doživeli kar nekaj lepotnih popravkov. Največji, skoraj darwinovski preskok pa je naredil sam Garfield, ki je po nekaj letih začel hoditi po zadnjih dveh nogah. To mu omogoča, da laže poseže po torti ali porine Odieja z mize na tla.
Za prehod iz štirinožnega v dvonožnega Garfielda je kriva še ena legenda ameriškega stripa, Charles Schulz. Oče Snoopyja je tri leta po prvi objavi Garfielda v nekem animatorskem studiu naletel na Davisa, ki je ravno razmišljal, kako naj mačka postavi na zadnji tački, da bo šapici lahko uporabil za norčije. Schulz je z mojstrskim očesom premeril risbo in takoj dal diagnozo: *"Problem je v tem, da ima premajhne mačje nogice. Nariši mu velike, človeške tace."* Prvega pokonci stoječega Garfielda mu je nakracal na list. Teh nekaj potez na listu papirja je skozi leta prineslo milijone.

Garfield, čeprav nerad, deli hišo s psom Odiejem, druži pa se še z dvema mačjima kompanjonoma. Na levi je mladiček Nermal, ki ga živcira s svojo srčkanostjo, zato ga večkrat hoče s pošto poslati v Abu Dabi. Na desni pa je njegova ljubezen Arlene.

PONEDELJEK - TUR NA RITI TEDNA

Karakterno pa se stripovska druščina skozi leta ni kaj dosti spremenila. Lastnik Jon Arbuckle, ki je od nekdaj malce bebast in naiven, se je leta neuspešno podil za kiklami. Garfield ga ob vedno novih porazih pri fehtanju za zmenek rad draži, recimo z *"Ne se sekirat, Jon, nobena ne bi šla s tabo ven niti, če danes ne bi bilo silvestrovo."* Svojo zlobo maček pripisuje pred-



Jon je dolga leta osvajal Garfieldovo veterinarko Liz. Na koncu se je le vdala. V filmu jo je upodobila Jennifer Love Hewitt.

vsem občasnemu pomanjkanju svoje najljubše jedi lazanje v krvi. Skotil se je namreč v italijanski restavraciji in takoj pojedel vse, kar je bilo na dosegu gobčka. Od takrat je zasvojen s picami in lazanjami, zato njegove diete niso uspešne, čeprav preizkusi mnoge. Za shujševalno kosilo si denimo privošči listek zelene solate, nalahno začinjen s ... kozarcem majoneze.



Vsled kilogramov Garfielda nenehno zbada govoreča tehtnica. Ko stopi nanjo, ponavadi zakriči in prosi, če se lahko tehtajo eden po eden.

Kot lovilec mišk je Garfield čisto neuporaben, saj meni, da bi zaradi njih imel slab zadah. Le v enem stripu ga vidimo, kako prestrašeno miš ulovi, a jo takoj vrže čez ramo, rekoč: *"Samo ostajam v formi, če bom slučajno kdaj res TAKO lačen."* Poleg diet, psov, miši in pajkov najbolj sovraži ponedeljek. Dan, ki za večino od nas pomeni osovraženi začetek novega delovnega ali šolskega tedna, ne prizanaša niti mačkam. Vedno je ponedeljek, ko najde morske pse krožiti v skledici za vodo, ko mu takoj ob jutranjem pretegovanju v obraz prileti pita ali ko se mu na hrano usuje polna solnica. Najbolj katastrofalni datum? Ponedeljek, trinajstega. V vseh teh primerih rad z zoprnim izrazom pripomni: *"Sovražim ponedeljke."* Misel, s katero se verjetno strinjamo vsi, a je šele z Garfieldom dobila prepoznavnega glasnika. On je, čeprav je maček, eden od nas, navadnih ljudi z vsakdanjimi tegobami. S Supermanom, Človekom-pajkom ali Šišmišmanom se je pač teže poistovetiti.



Garfield s svojim lastnikom Jonom ne občuje z besedami. Seveda, saj je maček. A glede na to, kakšne sarkastične izjave mu nameni v miselnih oblačkih, je tako za Jonovo mentalno zdravje morda še bolje.

MAČJE ŠAPE NA ZELENCIH

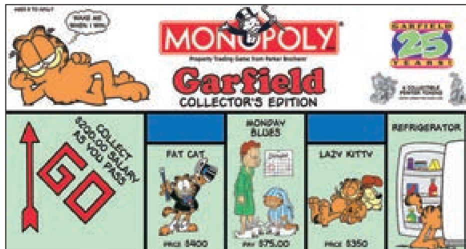
Toda Jim Davis ni le odličen stripar, marveč bleščeče obvlada biznis. Lepe denarce služi že samo z objavami v časnikih, poleg tega pa je ustvaril poslovni imperij Paws Inc. (kar bi lahko prevedli kot Šape d.o.o.). Skozenj nadzoruje stotine izdelkov, ki uporabljajo Garfieldovo podobo. Seveda so med njimi kopice igrač, majic in iger ter devedeji s TV-serijami in filmi. Nekatera roba je precej nenavadna: kreditne kartice, namizna igra Monopoly, karibsko križarjenje in semena zeli mačje mete. Kaj je najbolj čuden predlog, ki ga je Davis dobil za predmet s podobo lenega mačka? *"Straniščni pokrov se mi je zdel neobičajen, a se je izkazalo, da se straniščni humor dobro prodaja."*



V filmu A Tail of Two Kitties Garfield najde dvojnika na angleškem dvoru, kar sumljivo spomni na zgodbo Kraljevič in berač Marka Twaina.



Garfield je nastopil tudi v nekaj ne baš prelomnih igricah. Med njimi je arkadna Garfield: Saving Arlene za PS2 iz leta 2006.



Ob 25-obletnici izhajanja stripa so izdali posebno namiznico Monopoly, v kateri lahko z Garfieldom oropaš hladilnik ali kolneš nesrečni ponedeljek.

V Davisovi firmi zdaj dela več kot petdeset ljudi, sam pa bdi nad posli in snuje vse stripe. Barvanje in detajle prepusti pomočnikom. Zgodbice o Garfieldu imajo običajno tri okvirčke, redko več kot devet. Stripar trdi, da štorije pravzaprav piše mačkon sam. On ga samo postavi na drevo ali v kuhinjo in ga opazuje. V glavi preigrava razne scenarije in ko ga kateri od njih nasmeji, ga zapiše in skicira. Vedno najprej nariše oči. Pravi pa, da njega nasmeji mnogo stvari, a da je njegova velika prednost, da ve, kaj bo zabavalo druge. Politične in družbene kritike se raje vzdrži, saj priznava, da politike ne razume dobro.

TRI SLIČICE VS. FARBOVITA RISANKA

Sprva črnobeli strip je v petintridesetih letih z lahkoto prehajal v druge medije. Garfieldov potencial so najprej zaznali televizijci, ki so med letoma 1982 in 1991 posneli dvanajset daljših risank. Leta 1988 pa so mu posvetili risano serijo Garfield and Friends, ki je bila na sporedu sedem sezon. Svoj globoki glas je glavnemu mačjemu (anti)junaku posodil pokojni Lorenzo Music, ki je Garfielda fino 'ozvočil' s posmehljivim tonom in počasnim, lenobnim tokom govora. Risanke so bile sicer privlačnejše za otroke, a so morda zaradi potrebe po daljših in bolj kompleksnih zgodbah izgubile nekaj tistega osnovnega čara stripa, ki v treh sličicah oživi iskrivo domislico.

Ko je tehnologija dovolj napredovala, je Garfield dobil filmsko, računalniško ustvarjeno različico. Igrana filma Garfield: The Movie iz 2004 in njegovo nadaljevanje Garfield: A Tail of Two Kitties dve leti pozneje sta sicer spodobna zabava za otročad. Kritiki pa zanju niso našli lepih besed. Pohvalili so le znanega igralca Billa Murrayja, ki je mačku posodil glas. V zadnjih letih so naredili še nekaj v celoti računalniško generiranih TV-serij in filmov, ki pa so zvečine takoj leteli na DVD in trgovinske police s cenejšo robo.



Nazadnje je Garfield s prijatelji zaživel v popolnoma računalniško ustvarjenem okolju. Toda najboljši je še vedno v stripovski različici.

MAČEK, KI JE PRVI IMEL GMAIL

Garfield je kremplje zasadil tudi v mehko tkivo medmrežja. Njegovo spletno domovanje je urejeno kot spletni portalček za otroke, kjer lahko preberejo vse kratke stripiče od čisto prvega dalje, gledajo risanke (žal samo z ameriškim IP-naslovom), igrajo igre in šopingirajo. Kot zanimivost: davno, preden je domeno Gmail.com nabavil Google, so jo kot brezplačno storitev spletne pošte ponujali na Garfield.com.

Starejši feni bodo raje pobrskali po straneh, ki Davisove lahkotne risane zgodbe prikažejo v drugačni luči. Spletni strip Arbuckle denimo izvirne zgodbe poustvari v drugačnih slogih s poudarkom na lastniku Jonu. Garfield je tam navaden hišni maček, njegov človeški šef pa izpade kot totalen čudak, ki se pogovarja s hišnim ljubljenčkom. Še korak naprej v smer bizarnosti je storil Dan Walsh, ki je na strani Garfield Minus Garfield iz Davisovih stripov mačka izbrisal. Jon tako v njih govori, se smeji ali strmi v prazno in se zdi še bolj osamljen, obupan ter na robu norosti. Sliši se butasto, a je vredno ogleda, saj je stvar pohvalil sam Jim Davis. Dodal je, da nekateri stripi brez Garfielda delujejo celo bolje kot izvirniki.

PROFESOR GARFIELD SE ŠE NE POSLAVLJA

Garfieldov uspeh je imel še nekaj stranskih učinkov, ki jih avtor ni pričakoval. Starši so mu povedali, da so se njihovi otroci s pomočjo mačjih peripetij učili brati. *"Preprosta kombinacija sličic in besed je otroke pritegnila,"* pravi Davis, ki je postavil spletno stran Professor Garfield Foundation. Tam malčki s pomočjo prijaznega Garfielda ustvarjajo lastne stripe.

Jim Davis je že dedek, a pri 67 letih še ne razmišlja o tem, da bi z ustvarjanjem zaključil in poležaval ob privatnem bazenu. Čeprav bi prav to storil Garfield. Pravi, da oranžni lazanjoljubec živi v njegovi glavi in da se ga ne more kar tako znebiti. *"Dokler me nekdo ne potreplja po rami in reče: 'Jim, nisi več duhovit', do takrat bom še risal."* To se mu zdi lahka in zabavna služba, saj se dobro spomni, kako je kot deček na očetovi farmi kidal gnoj in prelagal seno. Zato se striparjenja loteva z veseljem in navihano preprostim humorjem, ki odmeva v Garfieldovi morda najbolj filozofski misli: *"Življenje je kot vroča kopel. Dokler si notri, se počutiš dobro. A čim dlje ostaneš v njej, tem bolj zguban si."*



Čeprav Garfield na splošno zaničuje vse ljudi in živali okoli sebe, ima tovrstno šibko točko. Obožuje svojega ljubega plišastega medvedka Pookyja.







Kaj se zgodi, če iz stripov o Garfieldu izbrišeš mačka, kot je to storil Dan Walsh na spletni strani Garfield Minus Garfield? Prizori posebneža, ki v svojem osamljenem življenju govori le še s sabo.

PRIPRAVITE SE NA HELEN

CARLA JURI

VLAŽNE CONE

PO KNJIŽNI USPEŠNICI **CHARLOTTE ROCHE**

MAJESTIC FILMVERLEIH PREDSTAVLJA ROMMEL FILM PRODUKCIJO V SODELOVANJU Z ZWEITEN DEUTSCHEN FERNSEHEN "VLAŽNE CONE" IGRAJO CARLA JURI CHRISTOPH LETKOWSKI MARLEN KRUSE MERET BECKER AXEL MILBERG PERI BAUMEISTER EDGAR SELGE IN HARRY BAER [illegible] ULRIKE MILLER [illegible] JAKUB BEJNAROWICZ SCENOGRAFIJA JENNY ROESLER KOSTUMI ELKE VON SIVERS MAKEUP MONIKA MÜNNICH MONTAŽA ANDREAS WODRASCHKE GLASBA ENIS ROTTHOFF [illegible] PAUL RISCHER [illegible] ANSGAR FRERICH FLORIAN BECK [illegible] DORIS SCHRENNER LUCAS SCHMIDT PRODUCENT PETER ROMMEL SCENARIJ CLAUS FALKENBERG IN DAVID WNENDT PO ROMANU CHARLOTTE ROCHE REŽIJA DAVID WNENDT

MAJESTIC FIVIA





medienboard

www.fivia.si

V KINU OD 21. NOVEMBRA

PRIJATELJICA. LJUBICA. DOMINA.

Se da zaljubiti v računalnik? Jasno, zlasti če je ženskega spola. Sneti podoživi mladostno zatrapanost v Commodorjevo amigo, ki je vabila tako z izvrstnimi igrami kot odličnimi programi. Njen univerzum je bil širok in zapuščina bogata.

Do računalnikov z operacijskima sistemoma DOS in Windows nisem nikdar gojil posebnih čustev. Tem mašinam, ki jim rečemo preprosto PC, 'personal computer', sicer ne odrekam aktualne nadmoči in zgodovinskega prestola. A nekam brezosebne so celo, ko jih vkup daš sam ali nosijo znano proizvajalsko ime. Kaj šele, če jih kupiš v veleblagovnici, kot se dogaja vse pogosteje. PC je orodje s toliko obrazi, kolikor je sestavnih delov.



AMIGA 1000 Prvi model je bila A-1000, ki so jo poslali v trgovine koncem leta 1985. Osnovna inačica je imela 256 kilobajtov pomnilnika in pogon za 3,5-palčne diskete. Lahko si dokupil barvni monitor in drago šatuljo sidecar, s katero si zagotovil združljivost s PC XTjem. V notranjosti ohišja so bili po zgledu macintosha vgravirani podpisi ustvarjalcev, med njimi šapa psa od glavnega dizajnerja Jaya Minerja. Hecno, da spočetka ni bilo moč pristaviti trdega diska, a celokupno je bil sistem tako pred svojim časom, da so le redki uvideli, kaj omogoča.

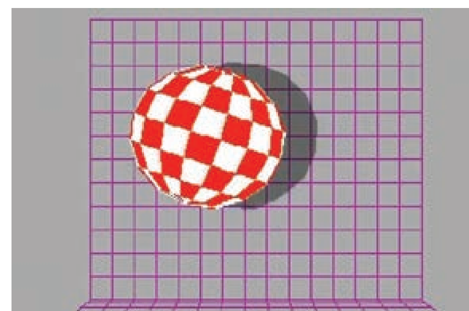


JAY MINER Na sliki je osrednji ustvarjalec amiginega mogočnega namenskega čipovja. Najprej je delal pri Atariju, kjer je naredil ključni del nadvse priljubljene konzole 2600, nato pa je z drugimi nezadovoljnimi uslužbenci ustanovil podjetje Hi-Toro. Več o čisti poslovni plati amigine zgodovine si lahko prebereš v deset let starih analih Le ona, ki so na Joker.si objavljeni pod id-cifro 834.

Kakor dosti starejših računalnikov je z amigo nasprotno. Bila je enoten stroj z osebnostjo, zgodbo in edinstvenimi sposobnostmi. S tem si je nabrala templjarsko fanatične zagovornike, ki jim je srce hitreje bílo ob vsaki napovedi igre, kaj šele prenovljenega modela. Versko blazno s(m)o čitali tematske revije in si v temačnih kotih nervozno izmenjavali diskete s public domain programi ter robo z demo scene. Očitna primerjava so današnji 'applefagi', norci na Applove izdelke. Le da si amifag, ee, amigaš postal in ostal zaradi vsebine, ne oblike. Čeprav je bila tudi ta šekši.

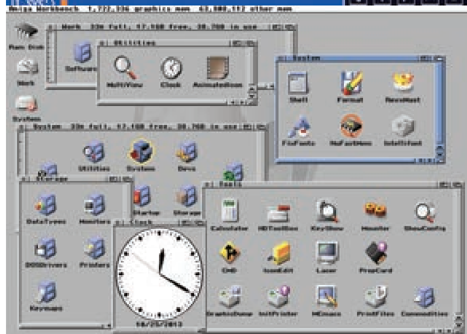
A miga al' ne?

Commodore je lansiranje prvega modela, amige 1000, zastavil grandiozno in odmevno. Bleščava prireditev se je odvila 23. julija 1985 v newyorškem gledališču Vivian Beaumont. Na oder sta zakoračila razvpiti umetnik Andy Warhol in njegova muza Deborah Harry, pevka skupine Blondie, kar je privleklo reporterje velikih medijev. Debbiejin vegasti fris so maherji na licu mesta digitalno zajeli in fotografijo prenesli v risarski program Pro Paint na amigi, nakar je Andy z orodjem fill zapolnil nekaj ploskev. To je storil z miško v intuitivnem grafičnem operacijskem sistemu Workbench. Občinstvo je ploskalo, novinarji pa so dodatno našpičili ušesa, ko je Warhol na vprašanje, če je že kdaj delal z računalnikom, povedal, da sicer je, vendar je amiga bistveno naprednejša. Ob šovu so z zanimanjem obstali tudi poznavalci in v strokovnem tisku je bilo moč brati povedi v slogu “Amiga je kakor HAL iz Odiseje 2001!” To sicer ne, gotovo pa je bila prvi večpredstavni – multimedijski računalnik.
Danes se zdi Warholov odmevni risarski postopek, ki si ga lahko ogledaš na YouTubu ('andy warhol paints debbie amiga'), primitiven. Pred osemindvajsetimi leti pa je z barvami, enostavnostjo in hitrostjo pisal zgodovino. Tedanji IBM-kompatibilci so z grafiko EGA kazali šestnajst barv in bili zvečine brez grafičnega uporabniškega vmesnika. Windows so delali šele prve korake in vladal je sistem DOS, kamor si ukaze vtipkaval.



BOING BALL Amigo so najprej predstavili na sejmu CES leta 1984 in od odziva je bila odvisna nadaljnja finančna podpora projekta. Vodja razvoja grafičnega vmesnika Robert Mical je za to priložnost sprogramiral animacijo rdeče-bele žoge, ki je poskakovala po namizju, se vrtela in spreminjala smer, medtem ko so v ozadju tekli drugi programi. Žoga 'boing ball' je razkazala amigino večopravilnost in strojno moč ter je najbliže statusu maskote na amigi, saj je bolj znana od kratko trajajoče mavrične kljukice, Zoola in Superfroga skupaj.





WORKBENCH Amigin operacijski sistem sta tvorila dva glavna dela. Ko si računalnik vključil, se je najprej zbudil BIOSu podoben del, imenovan Kickstart, ki je skušal naložiti igro ali operacijski sistem. Le-temu se je reklo Workbench in je deloval tako kot Windows na pecejih. Če si imel le disketnik in Workbencha nisi potreboval, si lahko vstavil flopi s špilom in šel naravnost vanj. Tako Kickstart kot Workbench sta prestala dosti revizij. Lastniki amige 500 in 2000 so delali z WB1.3, kasnejša modela 2000 in 4000 pa sta poganjala močno izboljšani WB3.0. Workbencheva najbolj privlačna lastnost je bila večopravilnost (multitasking), istočasno izvajanje več nalog. Dokler ni zmanjkalo pomnilnika, si lahko v različnih oknih pisal besedilo, formatiral disketo in gledal, kako teče ura. Tak multitasking so peceji zmogli šele s prihodom Windows NT in z dosti več rama.

BABJE ČIPOVJE Z MOŠKO MOČJO

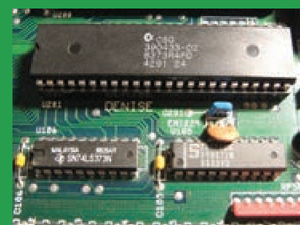
Razlog, zakaj je bila amiga tako dobra za špile, so bili namenski čipi za grafiko, zvok in druge operacije. Pristop ni bil nov, enako je bil zasnovan amigin kultni bratranec C64. Poganjal ga je dokaj reven procesor, a veliko dela sta prevzela VIC-II za grafiko in SID za zvok. Tovrstna porazdelitev bremena, kjer nekaj dela odpade na osrednji proc, nekaj na grafičnega in nekaj na zvočnega, je za moderne peceje in konzole normalna. V veliki meri pa jo je popularizirala ravno amiga. Ta je bila v srži igralna konzola, opremljena z računalniškimi vhodi in izhodi ter tipkovnico, kar pojasni njene sposobnosti in mnoštvo iger.

Amiga je bila zgrajena okrog 16-bitne centralne procesne enote motorola 68000 in posebnih procesorjev, namenjenih specializiranim nalogam – grafiki, zvoku in tako dalje. Trije so bili in trije ljudje so jih delali tri leta. Prvi nabor iz leta 1985 se je imenoval OCS – Original Chip Set. V njem so bili čipi z ženskimi imeni Denise, Agnus in Paula. Denise je izračunavala grafiko največje običajne neprepletene PAL-ločljivosti 640 x 256 s 16 barvami iz palete 4096 (amigaši vedo, da je stroj obvladal dosti alternativnih grafičnih modusov, recimo HAM, a v podrobnosti ne bom šel), medtem ko je Pavla dajala digitalni štirikanalni stereozvok PCM. Tako kakovosten zvok je na peceje prišel šele nekaj let kasneje z namenskimi zvočnimi karticami, kot je bil sound blaster.

Šefica je bila čipovka Agnus, ki je skrbela za dodeljevanje pomnilnika. Ta se je pri amigi delil na chip ram, do katerega so imeli dostop tako posebni čipi kot osrednji procesor, in fast ram, kamor je motorola posegala neovirano in s tem hitreje, po čemer se imenuje. Finta chip rama ni bila v tem, da bi šlo za grafični pomnilnik, marveč je omogočal, da so posebni čipi vanj zapisovali in iz njega jemali neodvisno od motorole. Programerji so morali le skrbeti, da je Agnus pravilno ukazovala, kdaj je kdo vanj posegal.

V kasnejših, nadgrajenih amigah se je struktura treh čipov ohranila, le da so dobili nova imena. Malce izboljšani ECS – Enhanced Chip Set druge generacije v amigi 500+ je leta 1990 vseboval super agnes in hires denise. V opazno močnejši izvedenki AGA – Advanced Graphics Architecture (1992), kjer je količina barv zrasla na hkratnih 256.000 iz palete 16 milijonov, pa je Agnus postala Alice in Denise Lisa. AGA sta bili amigi 1200 in 4000.

Važen del Agnus je bil pri nestrokovnjakih prezrti blitter, koprocesor, ki je hitro premikal dele pomnilnika in izrisoval črte, ne da bi obremenjeval druge čipe. Prav je prišel tako za delo z gibljivimi sličicami (spriti) kot 3D-grafiko in je zelo zaslužen za amigino odličnost v igrah. Kasneje ga je atari ST skopiral v izvedenki mega.



“Warhol je na vprašanje, če je že kdaj delal z računalnikom, povedal, da sicer je, vendar je amiga bistveno naprednejša.”

“Amiga je dala moč garažnemu razvijalcu. V nasprotju s konzolami ni bilo licenčnin in razvijalskih kitov."



DEMOSCENA je bila na amigi izredno močna. Kratke neinteraktivne programe, ki so razkazovali moč računalnika ter navduševali z grafičnimi ter zvočnimi prijemi, so udejanjali tako stari mački, ki so na frendico prišli z venečega C64, kot svetlogledi novinci. Iz vrst obojih se je izvil marsikak kasneje čislan avtor iger, na primer kompletna ekipa Team17. Taki so znali programirati v strojnem jeziku in so vedeli za marsikak trik, kako iz amige iztisniti poslednji atom moči, kar je pri izdelavi špilov prišlo še kako prav. Medtem ko so piratske grupe delale introje, so na demo sceni nastajale tipično skandinavske skupine, kot sta Equinox in Spaceballs. Slednja je odgovorna za remek deli State of the Art in Nine Fingers, ki si ju lahko, z mnogimi drugimi amiginimi demi vred, ogledaš na YouTubu. Takisto imajo svoj razdelek v emulacijskem paketu Amiga Forever.



AMIGINA MIŠKA spodaj ni imela laserskega tipala kakor moderne miši, temveč gumijasto kroglico, katere sukanje ob drsenju po mizi je zaznavalo več vrtljivih tipal. Ergonomska ni bila in njena gumba sta bila trda. A šlo je za eno pionirskih mišk za masovno rabo in za svoj čas je bila kul. Z levim gumbom si v Workbenchu normalno klikal po ikonah, z desnim pa si odpiral roletne menije, kjer si opcijo izbral tako, da si na njej knof izpustil.

AMIGA 500 Najbolj uspešni model v prijateljski familiji je A-500 iz leta 1987, ki so jih zgolj v Nemčiji prodali milijon – desetkrat več kot kasnejše 1200! Veliko pri tem je imela Commodorjeva odločitev, da sistem trži v supermarketih, prav tam, kjer je raztural C64. Tipkovnica je bila kvalitetna, dočim je lahko slika šla na namenski monitor 1084S ali na televizor, če si dokupil antenski modulator. Osnovo s 512 KB rama in notranjim disketnikom je bilo moč nadgraditi še drugače: pomnilnik razširiti na megabajt, dodati zunanji flopi, menjati procesor in ob strani priključiti trdi disk, ki je bistveno pohitril nalaganje operacijskega sistema. No, večina je bila zadovoljna s temeljno izvedenko, četudi je bilo treba pri naprednejših igrah žonglirati z disketami. Barbarska sekljačina Sword of Sodan je prišla na štirih, avantura Rise of the Dragon na desetih in pisana pustolovščina Adventures of Willy Beamish na nič kaj ekoloških dvanajstih. Še en floppy pogon je bil razumen nakup.

Z amigo bolj primerljivi Applov macintosh, ki je ravno začel pohod po izobraževalnih ustanovah, pa je kazal črnobelo sliko in bil dražji. Za komplet z monokromatskim ekranom so terjali 2500 dolarjev, medtem ko je osnovna amiga z 256 kilobajti pomnilnika in barvnim monitorjem veljala tisočaka manj.

Splovitvene težave

Obetavni temelji so bili s tem postavljeni, toda prodaja ni stekla, za kar je bilo več razlogov. Prvič, Commodore je tisočico zastavil kot stroj za poslovne in napredne uporabnike, toda možem srednjih let, ki so kupovali računovodske programe, večpredstavne zmogljivosti niso koristile. Tisti, ki bi se igrali, toliko denarja niso imeli in so se raje odločali za cenejši, okvirno primerljivi atari ST, medtem ko so v izobraževalnih ustanovah delali z maci in PCji. Drugič, oglaševalska kampanja je bila medla in firma je v vsem začetnem letu prodala celih 35.000 kosov. Tretjič, stroj ob štartu ni imel ubijalske aplikacije, 'killer appa'. Defender of the Crown je prišel šele kasneje. In četrtič, v Evropi so za amigo hoteli šest tisoč nemških mark, kar bi danes brez inflacije zneslo tri jurje evrov. Ironično je sčasoma ravno Evropa postala amigin glavni trg.

Cena ni bila edini začetni polom na naši celini, kajti trajalo je nič manj kot pol leta, da jo je bilo moč na tej strani Atlantika normalno kupiti. Razlog je anekdotičen. Ker je Commodore za amigo skrbel tako slabo, so njeni nezadovoljni inženirji v ROM skrili sporočilo. Če si vstavil disketo in držal osem določenih tipk, se je za šestdesetinko sekunde prikazal tekst: *"Mi smo amigo naredili, oni so jo zajebali."* Ko je Commodore za to izvedel, je potegnil nazaj cele pošiljke in zadržal izdelavo, dokler niso zamenjali čipov z uporniško parolo. To je zahtevalo čas in davek v kupcih.
Sledilo je, kar je moralo: sekanje glav odgovornim za polom, inženirska prevetritev in leta 1987 razbitje na dva modela. Zmogljivejša, dražja A-2000 z megabajtom pomnilnika in trdim diskom, pri kateri je bila tipkovnica ločena od ohišja, je merila na delovni trg. Cenejša, atariju ST podobna A-500, ki je v namizni šatulji s tipkovnico skrivala pol mega rama in disketnik, pa je ciljala na zabavo. Niso je tlačili v elitistične trgovine, marveč je mesto našla na policah veleblagovnic, da si jo kupil poleg kruha in jajc. Zanimivo je, da amige 500 ni naredilo izvirno moštvo, temveč druga ekipa v okviru Commodorja. Tovrstno medsebojno tekmovanje med internimi frakcijami je podjetje zaradi direktorskega prepričanja gojilo tudi kasneje.

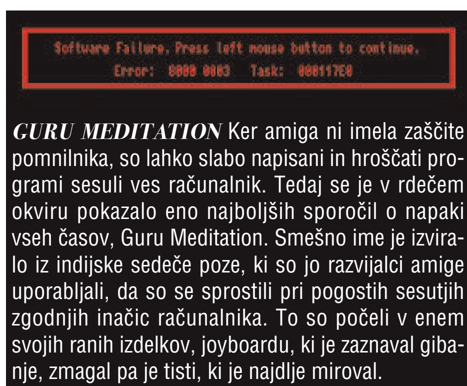
Ravno petstotica se je z ne pretirano ceno okrog današnjih 700 evrov za osnovno inačico prikupila zlasti evropskim ljubiteljem iger, ki so sanjali o premiku naprej od že kar iztrošenih ZX spectruma ter C64. Čakali so korak. Dobili so skok.

Prvakinja v troskoku

V mislih seliti se nazaj v tisti čas je krasno. Danes skorajda ni več presenečenj, ni revolucij, le zložna, varna evolucija. Domala rutina. Tedaj pa se je področje iger besno zaganjalo naprej in ni za povedati, kakšen šok so doživeli moji prijatelji, ko so uleteli na ogled čudesa. Povsem sem jih razumel, kajti istih občutkov sem bil deležen nekaj dni prej, ko sem, dolge mesece očaran nad hvalilnim testom v Mojem mikru, naposled izpljunil težko prigarane novce za amigo 500 in jo prvič izkusil.
Selitev z osembitnih mlinčkov, XTjev in celo ATjev je bila taka, kot bi danes šel s petnajst let starega peceja na najmodernejšega. Z nokie 3310 na galaxy S4. Z MDA na SVGA. S piskača na soundblaster. Brez heca. Prej vtipkavanje v ukazno vrstico – zdaj rokovanje z miško v večopravilnem operacijskem sistemu, kjer je v vsakem oknu teklo svoje opravilo, med drugim branje vpisanega teksta. Prej piskanje in blokovska grafika – zdaj visoka ločljivost, barve, glasba, digitalizirani filmčki, človeški govor. Prej kasete in v najboljšem primeru upogljive 5,25-inčne diskete – zdaj elegantne, trdoplastične, dvostranske triinpolpalčne. Obiski so strmeli. Jaz tudi, vedno znova. Amiga je bila razodetje in lačno smo brali njen evangelij.

"Če si vstavil disketo in držal osem določenih tipk, se je za šestdesetinko sekunde prikazal tekst: 'Mi smo amigo naredili, oni so jo zajebali.'"

“Obiski so strmeli. Jaz tudi, vedno znova. Amiga je bila razodetje in lačno smo brali njen evangelij.”



GURU MEDITATION Ker amiga ni imela zaščite pomnilnika, so lahko slabo napisani in hroščati programi sesuli ves računalnik. Tedaj se je v rdečem okviru pokazalo eno najboljših sporočil o napaki vseh časov, Guru Meditation. Smešno ime je izviralo iz indijske sedeče poze, ki so jo razvijalci amige uporabljali, da so se sprostili pri pogostih sesutjih zgodnjih inačic računalnika. To so počeli v enem svojih ranih izdelkov, joyboardu, ki je zaznaval gibanje, zmagal pa je tisti, ki je najdlje miroval.

Z miško v kino

V igrah ni šlo le za več pikslov in resničnosti zvestejše čivkanje. Amiga je prinesla nekaj, kar je bilo dotlej le nakazano: filmskost. Dosti preden sta prišla CD-ROM in interaktivni film, so avtorji moč pod elegantnim pokrovom uporabili za ustvarjanje vtisa, da sedimo v kinu in sodelujemo v akciji. Prvaki tega so bili Cinemaware, ki so naprej razturili s srednjeveško mešanico strategije in akcije Defender of the Crown. Sledili so It Came from the Desert, ki se je poklonil B-filmu, King of Chicago, Wings, Lords of the Rising Sun, TV Sports: Basketball in drugi kinošpili, ki so se osredotočali na videz, a niso pozabili na igralnost.

Obenem so Cinemawarove igre med prvimi izkoristile amigine sposobnosti. Dosti zgodnjih špilov je bilo istočasno narejenih za amigo in atari ST, ki je imel sicer nekoliko hitrejši osrednji procesor, a je bil brez namenskih čipov. Programerji so si s tem prihranili delo in tržno tveganje, saj je bil Atarijev stroj na začetku tekme dokaj popularen. Toda ko je Cinemaware pokazal resnično amigino moč, ki je lepo vidna ob neposredni primerjavi obeh inačic Defenderja, konkurent ni več zmogel držati koraka.

Kakopak se niso vse amigine igre spogledovale s kinematografijo, saj jih je ničkoliko klasičnih. Razmerje je ostalo pravšnje: prgišče filmarij in obilica normalnih iger. Za frendico so izhajali vsakovrstni naslovi, od arkad prek strategij do frpjev in simulacij. Spričo edinstvene zasnove, ki je mešala računalnik (tipkovnica, miška, sistem ...) in konzolo (namenski čipi, možnost slike na teveju), je združevala 'računalniške' žanre, ki so terjali miško, in 'konzolne' zvrsti, ki so se počutile dobro z joystickom ali joypadom. Skupno je za amigo izšlo nekaj več kot 12.000 iger, tako velikih komercialnih kakor garažnih. Danes bi jim rekli neodvisnice.





RAČUNALNIŠKE IGRE Amiga je bila most med svetoma konzol in računalnikov ter je imela najboljše od obeh. Ker je bila opremljena s tipkovnico in miško, si je marsikateri naslov delila s PCjem. Tako smo na amigi igrali Monkey Island, Dune 2 (oba na sliki), Syndicate, Eye of the Beholder, Settlers in mnoge druge. Nekje do začetka devetdesetih so bili vidno in slišno boljši na amigi, nakar jo je začel PC prehitevati. Najbolj občutno razliko je dal trdi disk.

Tako visoka cifra je posledica več dejavnikov. Pripomogli so standardiziran hardver, kjer zvečine ni bilo težav z združljivostjo, dobra prodaja, močna podpora velikega založnika Electronic Arts, ki je bil uspešen na C64, in odsotnost vnaprejšnjih stroškov, kakršne je denimo zaračunaval Nintendo. Ustanovitelj kultne grupe Team17 Martyn Brown, od koder sta prišla Worms in Alien Breed, pravi: *“Amiga je dala moč garažnemu razvijalcu. V nasprotju s konzolami ni bilo licenčnin in razvijalskih kitov, moč sistema pa je bila kljub temu izredna.”* Z amigo so pot začeli številni uspešni avtorji in skupine. Bitmap Brothers, Psygnosis, Core Design in Sensible Software so zgolj štiri. Samozaložniška svoboda je vodila k razmahu ustvarjalnosti in domače izdelave, kar je prispevalo močno demo sceno in številne nišne izdelke. Stanje je bilo primerljivo z današnjim na modernih PCjih, kjer imamo tako velikokalibrske naslove tipa Battlefield 4 kot mnoge indiejanske. Le Steama ni bilo. Simulirali smo ga v šoli s trejdanjem disket.

FALIRANI MODELI

Commodore je bil velika firma, pri kateri leva roka dostikrat ni vedela, kaj dela desna. Za krmilom projekta amiga pa se je izmenjalo kar nekaj vodij z različnimi željami in zamislimi. Tako je mnogo novcev, ki jih je pridelal blazno uspešni C64, šlo za eksperimente in neumnosti, kajti razen modelov 500, 1200 in pogojno 2000 ter 4000 so vsi popušili. Za nameček je C= prodajal kup nadgradenj, med njimi številne kartice z močnejšimi procesorji, tako da je bil ubogi kupec čisto zmeden – nakar je sistem vseeno izgubil vojno s peceji. Tu je seznam faliranih inačic, kjer pa niso vse. Commodore je recimo naredil amigo 1500 z dvema disketnikoma, 3000T s stolpastim ohišjem, 2500 z boljšim procesorjem …



CDTV (1991): preden je Philips izdelal CD-I, je Commodore postregel s tem čudesom za v dnevno sobo. Šlo je za A-500 v novem ohišju s pogonom CD-ROM. Disketnika ni bilo, podpore razvijalcev pa tudi ne.

500+ (1991): rahlo nadgrajena A-500 z megabajtom rama in čipovjem ECS – Enhanced Chip Set. ECS je sicer nekoliko izboljšalo sposobnosti prvotnega chipseta, a še zdaleč ne dovolj, da bi se trg širše odzval.

600 (1992): nič drugega kot v manjše, prenovljeno ohišje dana A-500+ z možnostjo notranje vdelave trdega diska. Nehali so jo izdelovati po manj kot letu in upam, da je odgovorni zanjo letel iz službe.

CD32 (1993): drugi CD-romarski poskus se je prav tako izjalovil. CD32 je bila A-1200 z optičnim pogonom, kar ob zori 3DOja in jaguarja s strojnega vidika ni zadostovalo. Za nameček Commodore ni imel $ za oglase







ARKADNE IN MANJŠE IGRE Arkad, ki jih je bilo najbolje igrati z joystickom (na sliki kultni competition pro), se je trlo in neposredna zabavnost je bila na višku. Del živosti sistema je tudi zbirateljska scena, kjer je med evropskimi naslovi najbolj v čislih Mariov klon The Great Giana Sisters. Cena za ohranjen izvod sega od nekaj sto do par tisoč evrov. Izven žarometov pa so delovali avtorji javno dostopnega (public domain) softvera, ki so izdelali številne luštne brezplačne špilčke. Na ta način so se razširili Scorched Tanks, Star Trek: The Game in Roll or Die, kjer so karafeke delali invalidi v vozičkih. Martyn Brown: “Današnja ustreznica je App Store.”

Tovarna za umetnike

Čeprav so sprva načrtovali, da bo amiga konzola, kar je preprečil veliki krah trga leta 1983, in se je proslavila zlasti v zabavni vlogi, v navdušenju nad njenimi igrami ne velja spregledati njene računalniške vloge. Jasno je, da je bilo moč z njo urejati finance, postavljati strani, se na tedaj še primitivnem internetu povezovati z BBSi in pisati tekste. Avtor tega članka je v Amiga Writerju udejanjil marsikako besedilo za Moj mikro. Toda močni procesor in sistem Workbench sta omogočala dosti več, kakor je pokazalo dva tisoč aplikacij in deset tisoč uporabnih programov.

Z osnovno amigo se je dalo na primer krasno risati. Electronic Artsov legendarni slikarski program Deluxe Paint je omogočal preprosto in intuitivno risanje z miško ter izvažanje v kup formatov. Ni bilo malo

ustvarjalcev, ki so gibljive sličice, ozadja in uvodne zaslone za številne igre, tudi konzolne, delali prav v Deluxe Paintu. Veš na primer, od kod izvira ime junaka serije Monkey Island, Guybrusha Threepwooda? Spočetka je bil brezimen in so mu pravili 'guy', nakar so datoteki dodali besedo 'brush' zaradi vrste orodja v Deluxe Paintu, kjer so ga LucasArtsi risali. Torej, Guybrush! Priljubljen je bil takisto softver za sledenje žarku, ray tracing, ki je omogočal izdelavo fotorealističnih podob. S programi, kot je Real3D, so nastajale domače kreacije, ki sta jih njega objavljala Joker in Megazin, ter naslovnice slednjega.
Amiga je bila z zvočnimi sposobnostmi, ki jih je PC dosegel šele s sound blasterjem 32, solidna za glasbenike. Kjer je šlo za priklop zunanjih inštrumentov po vmesniku MIDI, je prednjačil atari ST. Vseeno pa je albume z amigo naredilo več znalcev, kot sta škotski didžej Calvin Harris in angleški elektronik Max Tundra. No, večini so ostali v spominu prvovrstni komadi iz iger, kot sta tisti s piščalmi v Shadow of the Beast in rejverski v šuterju Project-X. Skladatelj Allister Brimble je bil tedaj na vrhu ustvarjalne moči.



DELUXE PAINT Prva Electronic Artsova uspešnica na amigi ni bila igra, temveč risarska aplikacija Deluxe Paint. Šlo je za pikselno ilustriranje brez poligonov, vmesnik pa je bila miška, saj tablic za prijateljico tedi ni bilo. Moč programa je bila v lajšanju dela s številnimi orodji, ki so izkoriščala amigine strojne sposobnosti, od hitrega zapolnjevanja ploskev do prelivanja barv v celotnem razponu izbranih pikslov.

Najslavnejši večpredstavni izdelek za amigo je hecno klicani video toaster podjetja NewTek. Ni šlo za kak poseben opekač, temveč za kartico, ki si jo vstavil v amigo 2000 in je skrbela predvsem za sinhronizacijo videa. Signal si pripeljal v amigo s toasterjem, nakar si v priloženem programju dodajal učinke in sliko na drugi strani poslal na snemalnik. Toaster so sčasoma začeli prodajati kot komplet z amigo, zmogljivi program Lightwave 3D pa ločeno.
Glavna toasterjeva privlačnost je bila nizka cena, saj si za par dolarskih jurjev dobil zmogljivost več desetkrat dražjih namenskih sistemov za delo z videom. Zato se je tako opremljena amiga v zgodnjih devetdesetih kot delovna postaja močno usidrala na ameriških TV-postajah. Z njo so na primer udejanjili efekte za skeče v Tonight Showu, 45. podelitev nagrad emmy in več videospotov Billyja Idola. Nadgrajena amiga je segla tudi v Hollywood, saj so z njo naredili učinke za prvo sezono serije Babylon 5, zunanje prizore podmornice v futurističnem oceanski seriji SeaQuest in efekte za filme, kot sta Star Trek IV ter Robocop 2. Ej, sploh niso slabi!

Konec romantike

Amigina doba je trajala sedem let, od 1987, ko je na trg prišel model 500, do 1993, ko je skušala uspeh ponoviti A-1200 z naprednejšimi grafičnimi sposobnostmi čipovja AGA. Tedaj so še izhajale prvovrstne igre, kot so Cannon Fodder, Syndicate, Flashback, Settlers in Chaos Engine. Vendar je AGA prispel prepozno, da bi se prijateljica resno uprla prodoru osebnega računalnika. PC-kompatibilci so z namenskimi karticami, od grafike (S)VGA do zvoka sound blaster, standardno vdelanim trdim diskom, Windowsi in pogoni CD-ROM prehiteli razvojno okornejšo amigo, za katero je skrbelo eno samo podjetje.
Commodore je delal napake zlasti z lansiranjem nezanimivih modelov, ki so prispevali k drobljenju trga in zmedi med kupci. Čeprav so vseh amig po svetu prodali dobrih pet milijonov kosov, od tega večino v Evropi, so v neuspešne izvedenke zmetali obilo denarja, tako da je bil polom neizbežen. Le nekaj mesecev po splovitvi častihlepne cede-romarske konzole CD32 leta 1994 je nekdaj silni Commodore razglasil bankrot.

> *“Nadgrajena amiga je segla v Hollywood, saj so z njo naredili efekte za filme, kot sta Star Trek IV ter Robocop 2.”*



AMIGA 1200 Po številnih brezzveznih izvedenkah je Commodore leta 1993 končno spet zadel terno. Lepo oblikovana namizna A-1200 je bila amiga tretje generacije z dvema megabajtoma pomnilnika, disketarjem, prenovljenim operacijskim sistemom, močnejšim procesorjem in zmogljivim čipovjem AGA za boljšo grafiko. Slednjega je imela tudi večja sestra A-4000. Amigo 1200 je bilo enostavneje nadgraditi kot A-500, saj je v notranjost med drugim sprejela standarden 2,5-palčen trdi disk. Adijo, diskete.

Čeprav so igre za amigo nastajale še nekaj let, med njimi Worms in Super Skidmarks, je vir moči presahnil. Nekaj je imelo pri tem tudi razpaslo piratstvo.
Blagovna znamka amiga je nato šla skozi več rok, a iz nje ni nastalo nič pametnega. Kako bi lahko? Časi so se spremenili in z njimi igralska krajina. Šestnajstbitni hišni računalnik je vzel konec, prišla je doba okenskega peceja in multimedijskih konzol, za katerimi so stala velika podjetja s še večjimi vložki. Romantiko je nadomestil biznis. Čeprav trdojedrni zanesenjaki danes uporabljajo in razvijajo AmigaOS, vanj prenašajo programe iz Linuxa ter pišejo nove igre, amiga prehoda ni preživela. Toda saj ji ga ni bilo treba. Preden je oddala štafeto, je milijonom pokazala digitalne radosti ter rabila kot odriv za novo generacijo igralcev ter ustvarjalcev. Naj stara ljubezen počiva v miru. Slava ji.



REVIJE Amigo je spremljal kup revij, številne so bile namenjene le njej. Na naslovnicah so se ob polnagih babah znašle prilepljene diskete s špili in programjem. Med večsistemske cajtenge, ki so amigo dobro poženali, je spadal tudi Moj mikro, ki je vabljivi test A-500 objavil poleti 1987, A-1000 pa leto prej. Ta tekst je spisal bivši superminister za istraživanje ruda in gubljenje vremena Žiga Turk. Stare Mikre najdeš na *Retrospec.sgn.net/users/tomcat/yu/revije.php*, amigaške revije na *Amr.abime.net.*

AMIGA ZDAJ

AmigaOS, kot so kasneje poimenovali ves operacijski sistem, je moč danes v najsodobnejši inačici 4.1 poganjati na procesorjih powerPC. Menim pa, da bo to počel redkokdo in da večino zanima podoživetje carskih starih dni. En način za to je, da s podstrešja privlečeš pozabljeno amigo ali da jo kupiš na tržnicah, kot sta Bolha in Ebay, oziroma v trgovini Amigakit.eu. Ko je tam na zalogi, pride obnovljena (refurbished) amiga 1200 brez dodatkov okrog 175 evrov s poštnino. Če hočeš računalo priključiti na sodoben TV, boš potreboval namenski RGB-kabel z vmesnikom SCART, ki ga na Amigakit.eu ga tržijo po 15 evrov. Seveda pa si prave izkušnje deležen le z uradnim monitorjem 1084S.
Če ti zadostuje emuliranje, sta glavni opciji dve. Cenejša in uporabniško zahtevnejša je ta, da z Winuae.net stegneš istoimenski emulator in ga nastaviš na lastno pest. Ni pretirano težko, a nekaj izkušenj vendarle potrebuješ, pa datoteke s Kickstartom moraš tudi najti. Oboje ti je prihranjeno, če za 10 evrov na Amigaforever.com ubodeš emulacijsko zbirko z namenskim vmesnikom in drugimi dobrotami. Tu enostavno poklikaš želeno opcijo, naj gre za zagon Workbencha ali želenega špila. Omogočeno je spreminjanje nastavitev in vnos lastnih fajlov z igrami, ki jih zna program celo najti. Drugače se spoprijatelji z Guglom. Dražja inačica Plus ima za 30 evrov še Kickstarter rome 3.X, medtem ko Premium vsebuje zgodovinske videe in jo pošljejo na treh DVDjih. Zanimivost: Amigo Forever delajo v Udinah, nedaleč od slovenske meje.



Dosti amiginih iger naj bi v kratkem prišlo na 'telefone, tablice in druge naprave', kot se priduša firma Writers Group Film, ki je kupila krovne pravice. Tri prebarvanke pa smo ravnokar uzrli na računalniku: Superfrog HD, Flashback HD in The Chaos Engine.



Defender of the Crown *Cinemaware, 1986*
V amiginem 'killer appu' smo strateško-arkadno osvobajali srednjeveško Anglijo normanskega jarma, se bratili z Robinom Hoodom, obstreljevali gradove, se viteško dvobojevali in reševali ugrabljene deve. Nato smo jih videli pred kaminom v prozorni svili. Drk. Nobeno od teh početij ni bilo napredno, toda ko so se pomešala in se združila z vrhunsko grafiko ter zvokom, je bil Defender izkušnja za jeklene rokavice obliznit.



Cannon Fodder *Virgin, 1993*
Zakurblati star špil zna uničiti spomine, toda Cannon Fodder je odličen še danes (glej Joker 217). V tej akcijski strategiji si nadzoroval vod soldatov, ki je po več svetovih, od džungelskega do ledenega, streljal po številčno nabreknjenih sovražnih silah. Vojakov nisi nadzoroval neposredno, marveč s klikanjem in v več skupinah, kar je omogočalo več taktičnega razporejanja. Toda ker si bil zato manj natančen, je nastajal hecen kaos, ki se je izvrstno podal risankasti grafiki, cinizmu in protivojnemu sporočilu.



Lemmings *Psygnosis, 1991*
Postrušniki, ki v pogledu od strani brezglavo hodijo, ti pa jim s klikanjem daješ vloge in jih tako pelješ do izhoda, so prišli na vse platforme. Toda živlienjca so v režiji DMA Designa, kasnejšega Rockstarja North, začeli na amigi. Igra je na najboljši način razkazala prijateljičine sposobnosti: na eni strani nadzor z miško, na drugi odlična izvedba in na tretji izvirnost ter temačen humor. Ta je bil značilen za britanske avtorje, ki so si topel dom našli ravno na amigi. Skoraj vsi špili na tej strani so od tam!



Worms *Team17, 1995*
Črvi so še eden v vrsti angleških izdelkov, ki so se najprej pojavili na amigi. V tej potezni arkadi si v pogledu od strani metal bombe in streljal po sovragih. Barvitost in hecnost Črvov, ki so vihteli eksplozivne ovce, sta sekali. Vendar ni manjkalo igralne globine, kajti vreči granato falotu na glavo je bilo težko. Ali pa se ti je preprosto usralo! Zabavnost je bila na višku, ko si igral proti človeku, serija pa je živa še zdaj.



Super Skidmarks *Acid, 1995*
Novozelandski Acid je poskrbel za še eno igro, ki je na računalniku omogočala konzolno zabavo. Z avtočki smo dirkali v osmicah, pri čemer so imela vozila, ki so segala od formul do tovornjačkov, dosti lastnosti in so se v ovinkih lepo izrivala. Moč je bilo dirkati celo s prikolicami ni kravami na kolesih ter sliko s povezanima A-1200 prikazovati na dveh tevejih. Seveda je bilo najboljše druženje v živo, kjer je bila amiga posebej močna.



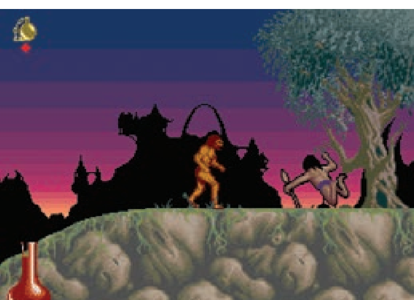
Speedball 2 *Bitmap Brothers, 1990*
V nasprotju s splošnim prepričanjem ta kultna športna arkada ne izvira z amige, temveč z atarija ST. Jo je pa proslavila prijateljica, kjer so si Bitmap Brothers dali duška z izvedbo. V futurističnі areni je bilo treba žogo spraviti v nasprotnikov gol, pri čemer so se oklepljeni udeleženci zaletavali, se zamrzovali in krvavo pokončevali. Od tod podnaslov Brutal Deluxe. Lahko si igral tudi kot menedžer, nadgrajeval športnike in kupoval nove. Danes je moč preizkusiti solidno predelavo za iOS in Android.



Sensible World of Soccer *GT, 1994*
Amiga je sicer imela Fifo, toda najbolj igra(le)n fuzbal je bil z naskokom Sensible Soccer. Z osmimi smermi in enim gumbom za strel so lahko hitri, gibčni možički izvedli kup potez, od jemanja žoge z drsenjem do ukrivljanja strelov. Sladokusci pa so na prestol postavljali naprednejšo inačico World, ki je akciji na od zgoraj gledani zelenici dodala vlogo direktorja. Ta je rokoval z več kot 1500 ekipami in 27.000 igralci. Najbolj čislan je SWOS '95/'96, ki se je pojavil le na amigi in je porihtal dosti zamer izvirnika.



Pinball Fantasies *21st Century, 1992*
Evropsko prevlado avtorjev iger za amigo nadaljujejo švedski Digital Illusions, ki zdaj rokujejo s serijo Battlefield, njega dni pa so delali fliperje. Fantasies je ena najboljših 2D-marjanc, ki je fizikalno dandanes primitivna, a preseneti z obilkovno kakovostjo štirih miz, od ringlšpilske Party Land do avtomobilske Speed Devils. Predelav je bilo kup, od PCja do super nintenda, navsezadnje pa tudi HD-inačice za Android in iOS.



Shadow of the Beast 2 *Psygnosis, 1990*
Medtem ko je bil prvi Shadow of the Beast (leta 2014 na PS4 pride nov, v 3D) igralno bolj kot ne prazna lupina za predstavitev amigine strojne moči, se je to v dvojki spremenilo. Ko smo v vlogi polzverinskega človeka reševali ugrabljeno sestrico, smo sicer zabavljali nad visoko težavnostjo, saj je vsaka smrt pomenila začeti znova. Toda zmes brutalnega bojevanja in številnih ugank je vlekla in SotB2 je upravičeno klasika.



Banshee *Core, 1994*
Xenon 2 je legendaren, toda Banshee je boljši šuter in za nameček ena redkih dobrih iger, ki niso bile predelave in so delovale le na čipovju AGA. Štirje veliki nivoji se niso pomikali le navzdol, marveč tudi levo in desno, dizajnersko pa se je v steampunk umeščeni naslov spogledoval z japonskimi bullet helli. Daljše igranje je razkrilo dosti globine, s čimer se druge amigine predstavnice zvrsti, od Apidye do Project-X, niso mogle pohvaliti. Dvojke nismo ugledali, kajti kmalu je Core Design naredil Tomb Raider.



Alien Breed: Tower Assault *Team17, 1994*
Je boljša od zgoraj gledana streljanka Chaos Engine ali Tower Assault? Nekateri cenijo prvega, jaz bolj drugega. Morda zaradi Team17ovskega občutka, ki ga je v tej mešanici streljanja in groze težko zakoličiti, a je prisoten. Ali preprosto zaradi krasne izvedbe in napredno nelinearne zasnove, saj je bilo raziskovanje z alieni infestiranih oporišč ter okolice tolikanj boljše, ker nismo bili pripeti. Akcijo je izboljšala možnost nažiganja med premikanjem vznak, najbolj pa je igra zasijala v sodelovalnem multiju.



Guardian *Guildhall, 1994*
Na ta seznam bi sodil še kup naslovov – Stunt Car Racer, Rainbow Islands, Syndicate, Another World, Moonstone, Hired Guns, North & South … A naj ga zaključim z ekskluzivo Guardianom, ki je dokazal, da je amiga docela sposobna hitre poligonske grafike. V slogu SNESovega Star Foxa smo leteli tik nad tlemi, streljali po capinih in skušali ubraniti zgradbe, le da nismo bili omejeni na vnaprej določeno pot.



Če si po spletu naročimo sto kil čokolade in jo pojemo, bomo dobili sladkorno? Quattro odgovori.

Kupovanje iz naslonjača in sladkorna bolezen na prvi pogled nimata skupne točke, vendar je pretirano zapečkarstvo oziroma lenoba tudi eden od vzrokov za diabetes. Poglejmo, zakaj.

Zakaj se pojavi sladkorna bolezen?

Razgradnja grozdnega sladkorja – glukoze je temelj celičnega dihanja, procesov znotraj celice, s katerimi ta pridobiva energijo. Da lahko potekajo, je potreben hormon inzulin, ki ga izloča trebušna slinavka. Kadar tega hormona ni, zbolimo za sladkorno boleznijo.

Diabetes mellitus, kot ji pravimo strokovno, se pojavlja v dveh oblikah. Pri tipu 1 slinavka preprosto odpove. Razlogov za to ne poznamo dovolj dobro. Trenutna teorija je, da naš imunski sistem po kaki infekciji napade lastne celice, ki izločajo inzulin, in jih uniči. Zaradi tega spada med avtoimune bolezni. Udari te lahko kadarkoli, običajno v mladosti. Od tod staro ime 'juvenilni diabetes'. Bolnikom s tipom 2 trebušna slinavka deluje normalno, vendar ostale telesne celice postanejo odporne na inzulin in ga ne spustijo v notranjost. Razlogi so čezmerna telesna teža in hrana, preveč bogata s hitro prebavljivimi ogljikovimi hidrati. Dandanes sladkorna bolezen tipa 2 v razvitem svetu dosega epidemične razsežnosti, saj predstavlja 90 % novih obolenj. Če debelost in odpornost na inzulin spremlja še povišan krvni tlak, govorimo o metabolnem sindromu.



Nekrvave metode za merjenje glukoze ni, treba se je pičiti. Vrednost nad 8 mmol/l na tešče lahko pomeni zgodnji stadij sladkorne tipa 2.

Pri obeh tipih diabetesa skušajo ravnovesje vzpostaviti ledvice, ki odvečni sladkor iz krvi prefiltrirajo v urin, ki je zato sladek. V ta namen potrebujejo veliko vode, zato bolnika hudo žeja in mora dostikrat na pisoar. Pomanjkanje ali odpornost na inzulin tudi kvari periferne žile, zato se pri sladkornih bolnikih pogosto pojavi impotenca (in lahko dobijo viagro na recept). Pogosto pride še do slabe prekrvavitve nog, kar lahko v skrajnem primeru privede do amputacije.

Prave rešitve za zdravljenje niso imeli vse do začetka 20. stoletja, izvzemši strogo dieto, ki je močno omejevala vnos ogljikovih hidratov. Takrat so že vedeli, da je problem v slinavki – pankreasu, in so iz ekstrakta prašičje slinavke po več desetletjih poskusov napravili uporaben inzulin. Ena sama injekcija je drastično znižala nivo krvnega sladkorja in sladkorni bolniki so končno lahko zaživeli skorajda normalno življenje. Danes je večina inzulina sintetičnega.

Če je inzulin edina rešitev za tip 1, imajo farmacevti več sreče pri tipu 2, saj ga je moč dolgo uravnavati s tabletami. Že med drugo svetovno vojno so odkrili, da določene spojine pri laboratorijskih živalih povzročajo znižanje sladkorja v krvi, saj so spodbujale izločanje inzulina. Sodobna zdravila se bolj osredotočajo na zmanjševanje celične odpornosti, zlasti pa na odpravljanje razlogov za metabolni sindrom. To vključuje urejeno prehrano in telesno aktivnost, kar privede do znižanja telesne teže in blažjih simptomov.

Vse mora seveda potekati pod nadzorom, saj lahko z nepravilno terapijo povzročimo prenizek krvni sladkor – hipoglikemijo, ko si vbrizgamo prevelik odmerek inzulina ali če iz prehrane črtamo ogljikove hidrate. (Nasprotje je previsok sladkor, hiperglikemija.) Prvi simptomi so nemir, motnje govora, tresenje rok in omotičnost. Če nivoja sladkorja ne zvišamo z zaužitjem česa sladkega ali v hujših primerih z injekcijo glukagona, ki sprosti sladkorne rezerve iz jeter, lahko bolnik pade v hipoglikemično komo in v skrajnem primeru umre. Ker so simptomi podobni pijanosti, je priporočljivo, da imajo taki bolniki s sabo kartico, koga poklicati na pomoč.

Da do tovrstnih neljubih posledic ne pride, si diabetiki merimo krvni sladkor, praviloma že zjutraj na tešče. Tisti s tipom 1 postopek ponovijo pred vsakim obrokom in na podlagi rezultata ter vrste hrane prilagodijo dozo inzulina. Seveda pa znanost napreduje in ponuja alternativne načine, recimo inzulinsko črpalko, ki skozi kanilo pod kožo telesu nenehno dovaja potrebni hormon. Z razvojem tipala za neprekinjeno merjenje glukoze v krvi se odpirajo nove možnosti za samodejno doziranje inzulina. Pri tipu 2 do tako drastičnih zapletov praviloma ne prihaja, zato si sladkor merimo po potrebi.



Inzulinske črpalke so sicer dražji, a boljši način dovajanja hormona od injekcij. Slednje lahko na dolgi rok povzročijo celo odmiranje podkožja.

V obeh primerih gre za kronično bolezen, katere zdravljenje ni poceni, četudi ga pri nas krije zdravstveno zavarovanje. Zato ne pustite, da bi vam avtomatika odpovedala, saj bo tedaj prepozno. Jejte zdravo, migajte in se tako obvarujte vsaj pred metabolnim sindromom.

Kako spletne strani takoj vedo, da si se zatipkal pri številki kreditne kartice?

Elektronsko plačevanje je, odkar uporabljamo splet, skokovito napredovalo. Tudi zato, ker je prihajalo do konkretnih zlorab. Zato se je pojavilo čuda varovalnih mehanizmov. Vse se prične pri številki kartice, ki ima običajno šestnajst mest. Prva določa sektor poslovanja. Kartice letalskih družb se vedno pričnо z enico, potovalne z dvojko ali trojko in bančne s 4 do 6, nakar je znotraj tega ranga točneje določen izdajatelj. Kartica Diners se začne s trojko, Visa s štirico in Mastercard z 51 do 55. Ostale številke določijo konkretno banko oziroma pisarno, ki je izdala kartico, in šifro stranke. Zadnja cifra je kontrolna, izračunana po Luhnovem algoritmu. Pravijo mu tudi modul 10 in je matematično enostaven način preverjanja, če so ostale zapisane številke pravilne. Podobno kontrolno številko ima EMŠO, le da je ta računana po modulu 13. Nekaj vrstic kode tako v trenutku preveri, ali je številka kartice pravilna, in če ni, javi napako.

Vendar ta mehanizem za varno sodobno poslovanje ni dovolj. Kupec mora istovetnost dokazati z dodatnimi varovalnimi mehanizmi. Ime lastnika in naslov morata ponavadi biti enaka tistemu, na katerega prihaja račun (no, pri tem niso striktni). Najpogosteje zahtevajo kodo CSC2, ki je napisana na hrbtni strani kartice. Ta je namenjena izključno poslovanju na daljavo. Prvi CSC je namreč zakodiran v magnetnem traku oziroma čipu. Vse pogostejši so nadalje osebni terminali, kamor vtakneš kartico, nakar v varnostni sistem vpišeš generirano kodo, ki se primerja s tisto na strežniku. Ali pa vas stran celo preusmeri na vašo banko, kjer istovetnost dokazujete z osebnim geslom ali certifikatom. Nikoli pa spletna stran od vas ne bo zahtevala kode PIN. Če vas poziva k temu, gre zagotovo za kriminalca, po možnosti takega, ki hoče kartico klonirati za rabo 'v živo'. Zato bodite pozorni, kam vpisujete tovrstne podatke. Že potekel certifikat je lahko znak za alarm. Če stran ne uporablja zaščitene povezave (SSL), pa se ji v loku izognite!

Nisem rasist, saj imam črno senco

Kaj imajo skupnega Mario, Gordon, Ezio, Link, Kratos in Guybrush? Da imajo vsi tiča, še nismo za ziher ugotovili. Tako jih druži nekaj drugega: beli so.

Slovencu se to zdi naravno in o tem bržda sploh ne razmišlja. Navsezadnje so dodobra zagoreli tujci zaradi popadljivo omejujoče azilne zakonodaje na naših ulicah precejšnja redkost. Meni pa se zdi to hecno, saj ogromno iger nastane v Združenih državah, tej pošteno skuhani rasni čorbi. Kar nekaj študij sporoča, da med tamkajšnjo mladino afriški Američani igrajo več kot Hispanci, ti pa znova več kot belci. A kljub temu je temno obarvan protagonist v igri dokaj redek, odštevši avatarje v erpegejih, kjer drsnik za kožo in žnable potisneš do skrajnosti in tako dobiš prednika iz Zimbambveja.

To pripisujem bojazni glede politične korektnosti. 'Political corectness' je sicer hvalevredna ideja, da bi s previdnim izražanjem in postopanjem odpravili diskriminacijo do prikrajšanih. Vendar se je izrodila v prisilni jopič za svobodo izražanja in pripravno macolo, s katero lahko zagovorniki enakih možnosti počijo po zobeh vsakogar, ki si drzne izpostaviti karkoli v zvezi z 'manj privilegiranimi'. Sam mislim takole. Seveda je napak reči, da vsak Cigan krade – ni pa napak reči, da krade marsikak Cigan. Seveda je napak reči, da je vsak gej poženščen – ni pa napak reči, da je poženščen marsikak gej. Toda v imenu politične korektnosti ničesar od tega ne smeš izraziti. (Ups.) Nemudoma namreč zaničuješ in posplošuješ.

Ker gredo zaščitniki afriških Američanov ob vsakršnem zaznanju rasizma na okope in v tožbo, avtorji iger po mojem raje ne tvegajo in se držijo proč od črnih likov, da ne bi bili ožigosani za črnofobe. To se zgodi hitro, saj so liki v igrah na splošno karikirani. Kakšna je torej tipska karikatura zamorca? Hja, bodisi je mišičast zajebanec, ki malo govori in veliko strelja, bodisi je ves hecen, poka vice in je večino časa zadet kot mamba. Ja, od tod 50 Centova, Snoopova in Fresh Princeva kariera. In točno taki so ponavadi črnci v špilih. Poglej recimo Grand Theft Auto V. Franklin je v veliki meri prvo, njegov kamerad Lamar drugo. Še en vidik je, da je Franklin najmanj zanimiv človeček v temeljni trojici iz GTA5, kot bi se Rockstar bali, da jo bodo dobili po nosu, če bo preveč izrazit.

Dodaten problem je, da se lahko založnik s čokoladnostjo ne opeče le doma v ZDA. Evropa je pretežno še zmerom belska, medtem ko Japonci, ki so vobče v trdo rasisti, čudno gledajo že nas, kaj šele temnopolte. Črn protagonist je tu trikratno nenavaden in pomeni dodatno tveganje za neprodajo. Nakar se pojavi kako senzacionalistično medijsko poročilo, recimo kot pri Resident Evilu 5, kjer si po Afriki masovno streljal domorodske zombije, kar so mnogi interpretirali kot sovraštvo do črncev, in kravatarji padejo vkup od panike.

Na srečo igralcev take reči ne brigajo preveč, saj je denimo RE5 ondan postal najbolje prodajana Capcomova igra. Mnenja sem, da se avtorji in izdajatelji na dušebrižnike preveč ozirajo. Če je junak črn, naj bo pač črn, četudi karikiran. Saj smo tudi belci karikirani, in kaj potem? Seveda pa bi bilo idealno, če bi večkrat dobili glavni lik v igri, ki bi bil temen z razlogom, ne le obarvan belec (vstani, Alyx Vance iz Half-Lifa 2). Spomnim se C.J.-ja iz San Andreasa, skozi katerega je teklo več prispodob, od povezave z družino in 'hoodom' do komentarja, kako zoprno je v Ameriki biti črn in deprilivegiran, ker te brezno vedno znova posesa vase. Oziroma Jade iz Beyond Good & Evil, močne ženske, v kateri je razpoznati nekaj primarne afriške živalskosti.

Morda se bo stanje izboljšalo, morda pa bo ostalo na ravni Hollywooda, ki ni niti približno visoka. Kar z belim pogledam, ko v filmih iz Doline sanj opazujem, kolikokrat so črnci totalno stereotipizirani v razne 'trigga nigga' čudake in kolikokrat ravno črnec umre najprej. Aja, pa temnopolte igralce in igralke v tamkajšnji prvi ligi naštej. No, vidiš. Politična korektnost moja velika zamorska rit – bolj potuha za deželo, po kateri še vedno čislajo *vice* v slogu "Whats long and hard on a nigger? – First grade!", "What do you call a hundred niggers on the bottom of the sea? – A good start!" in "What do you say when you wake up in the middle of the night and your TV is floating in the air? – Drop it nigger!"

Sneti



Na izust je afriškega protagonista v igrah težko najti, a jih ni tako malo. Z leve vidiš Aveline de Grandpré iz Assassin's Creed: Liberation, Jacoba Taylorja iz Mass Effecta 2 in Augustusa Cola iz serije Gears of War.

Magic je bil šele začetek

Če meniš, da so karte romale na smetišče zgodovine, se motiš. Otipljivih se nemara res meče manj, zato pa so dodobra zaživele v virtualnosti. Do te mere, da se je nabralo kar nekaj računalniških iger z njimi. Sneti preigra tri raznolike.

Zagovorniki starega načina življenja se kar niso mogli natarnati, ko je v drugi polovici devetdesetih v Slovenijo prodrl Magic: The Gathering in povzročil, da so mladci v kafiče namesto na pivo hodili na en medžik. Ali vsaj na pivo ob medžiku, kar ni bila slaba kombinacija, kot lahko potrdi avtor teh vrstic. Starci so vili roke in napovedovali konec sveta. Kar je bil tistebodi Magic in kasneje poker, so bili prej ajnc, tarok, briškola in podobne igre s kartami.

Keč ni v tem, kakšna je igra. Keč je v samih kartah, teh pisanih koščkih kartona, ki kakor kocke in ruleta ravno tebi obljubljajo srečo. Enostavno VEŠ, da ti bo Fortuna v sledeči rundi mila in boš dobil tisto, kar potrebuješ. In če se to ne zgodi? Hja, se bo pač naslednjič. Narediš požirek, potegneš čik in se pripraviš na novo rundo. Zato pa so prijatelji.

Ti so največja razlika med novim in starim metanjem 'hudičevih podobic', kakor se glasi zgovoren slovenski izraz za karte. Sodobne digitalne kvartopirščine igramo sami, zabubljeni pred monitorjem z možnostjo kvečjemu verbalne komunikacije. Z nekom, ki je najbrž stotine kilometrov proč. Drugo pa je enako, vštevši vznemirljivo mešanico matematike in naključij, ki v možganih proizvaja litre hormonov ugodja. Pokra se sicer nisem lotil, še sam ne vem, zakaj – morda zato, ker sem se naposlušal o nezdravi zasvojenosti z njim. A naigral sem se treh drugih miksov in ni mi jasno , česa sem bil deležen več, serotonina ali dioptrije. Vem le, da sem se imel fino, zato o tem povem še vam.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Od nekdaj se mi zdi, da ima Blizzard zaposleno ekipo strokovnjakov za delovanje možganov. Vsi njihovi naslovi so kompulzivno obsesivno manično drogeraško nalezljivi, naj gre za 'ustvarjamo ogre v kleteh' World of Warcraft ali 'smrt za družabno življenje' Diablo. Še pradavnih Lost Vikingov, ki so jih izdelali pod prvotnim imenom Silicon & Synapse, ni bilo moč nehati igrati.

Smrti je obilo tudi v Hearthstonu, kjer so Blizzard prečistili dvoje – digitalno drogo in Magic: The Gathering. Tako kot pri slednjem gre za od zgoraj gledano potezno kvartaško igro s srednjeveško pravljično tematiko. Za mizo si nasproti sedita čarodeja in si skušata s polaganjem kart zbiti življenjske točke na ničlo. Enkrat je na vrsti eden, nato drugi, spet prvi in tako dalje. Nič novega, a kleč je v izvedbi. Hearthstone je internetni večigralski Magic, zreduciran na najbolj učinkovite gradnike. Barv in kart za čarobno energijo – mano ni, saj ta nastaja samodejno, igranje poteka hitreje, kart je manj in pravila so enostavnejša. Čeprav nimaš izkušenj v žanru, se je moč vsega priučiti v uvajalnem nizu bojev z računalniškimi nasprotniki.

A to ne pomeni manka globine. Del Hearthstonovega gesla je 'varljivo preprost' in čeprav so pravila simpl, je taktične globine precej. Boj med podložniki je direkten in vznemirljiv, tudi zato, ker se bitjem poškodbe v novi izmeni za



Zgoraj vidiš prizor iz igranja. Na spodnji strani mize je moj čarodej s kartami in zalogo mane. Poleg službenega portreta, ki je vedno enak, je krog za rabo veščine. Spodaj pa je urejevalnik kupčka v obliki albuma. Če nisi vešč, ti sam predlaga, katere karte uporabiti.

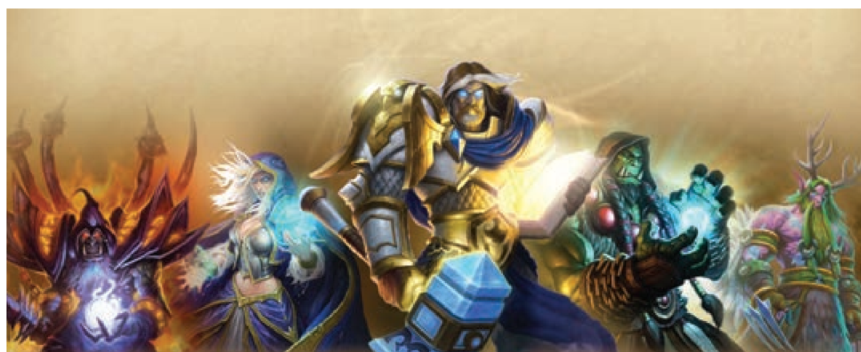


razliko od Magica ne resetirajo. Hkrati pa terja razmišljanje, naj gre za golo napadanje ali rabo sposobnosti bitij. Te segajo od ščita, ki vleče nase napade, do trikov, kot je zamrznitev enega od nasprotnikovih podložnikov. Ko prišteješ coprnije za enkratno uporabo v slogu 'daj slugi dvakratno količino zdravja' ali 'uniči poškodovano spako', uvidiš, da zmage ob nepremišljenem metanju podobic nikakor ne bo.
Razlika glede na Magic in množico drugih iger s kartami je v tvojem liku, ki je eden od herojev iz Warcraftovega sveta. Vsak od njih ima vrsto svojemu poklicu pripadajočih kart in sebi lastne sposobnosti, ki jih more uporabiti enkrat na izmeno in jih plača z mano. Priest zdravi poškodbe, warlock v zameno za življenjsko energijo vleče dodatne karte, coprnica obmetava z ognjem, paladin in shaman kličeta podrepnike. Večina jih zmore tudi napadati, za kar imaš karte z orožji.
Junaki, s katerimi igra vzpostavi mogočno sinergijo, so le še ena plast v tej taktični kremšniti, ki navduši tudi z estetsko pisanostjo. Lična bojišča z warcraftovskimi tematikami imajo v kotih objekte, po katerih je moč v brezdelju klikati, da padejo dvižna vrata ali se prižge ogenj. Karte krasijo krasne ilustracije in se ob metu spremenijo v lične ovale, kreature se ob priklicu oglašajo (trolovski "TAZ'DINGO!" v ušesih odzvanja še ponoči). Bistvenejše dogodke pa spremlja tako izdatna pirotehnika, da zaslon kar cveti od svetlobnih učinkov. Kot rečeno, Blizzardovci vedo, kaj privlači možgane, in Hearthstone je daleč od duhamornih igralnih podlag iz sorodnic.



Okna za pogovor in glasovnega čveka v beti ni, zato uporabljaš šest vnaprej pripravljenih izrazov. Če se dolgočasiš, lahko klikaš po okoliških rečeh, recimo daš kamen v katapult in spustiš dvižna vrata. Domiselna kozmetika.

Izbruhi čarobnega prahu so največji, ko dobiš nove karte za kupček. Tudi tu so Blizzardovci MTGjeve zapovedi prilagodili v interesu neposrednosti in zabave. Važni razliki sta, da je mogoče v Hearthstonu imeti v decku le dve enaki karti in da ves kupček šteje le trideset kart. Oboje je natanko pol manj kot v Magicu. Posledica omejitev je, da je treba bolj premisliti, kaj boš vtaknil v deck. V njem enostavno ni prostora za vse, kar si želiš. Zaradi tega so specializirani kupčki še ože usmerjeni, medtem ko imajo splošnonamenski na razpolago toliko opcij, da hitro zavlada zmeda.
V povezavi s sposobnostmi junakov je variant mnogo in še dobro, da je izdelovalnik kupčkov hiter ter praktičen. Med drugim omogoča instantno razdelitev kart po strošku čarobne energije in ne teži z jemanjem podobic iz deckov za rabo v drugih. Ko karto imaš, jo lahko uporabiš v kateremkoli snopiču, razen če pripada določenemu poklicu. Ne pričakuj pa menjavanja kart z drugimi igralci, kajti tega ni. Hearthstone je CCG – Collectible Card Game, ne TCG – Trading Card Game.
Špil je odličen, se pa vidi, da je šele začetku poti. Po začetnem navdušenju opaziš, da zaradi omejenega nabora kart v bitkah manjka nekoliko raznolikosti. Prav tako še ni dovolj načinov udejstvovanja, saj sta le dva. Najbolj zanimiva je arena, izvedenka Magicovega formata sealed, kjer deck narediš iz naključno dodeljenih kart, nakar si deležen dobrot v skladu s številom zmag. Vendar je treba za to plačati vstopnino z zlatom ali prek kreditne kartice s pravimi soldi, 1,79 evra za eno udejstvovanje. Brezplačna sta nerangirano ali rangirano merjenje moči z naključnimi tekmeci, kjer pa je plezanje po nedodelani lestvici činov prazno, saj si deležen le desetih zlatnikov za tri zmage in (zaenkrat) precej nesmiselnega višanja levela heroja. Povrhu napredovanje ni vezano na poklic in rast se kasneje sila upočasni, tako da je šestdeseti nivo po zgledu WoW odmaknjen ohoho dvobojev. Zato so najbolj privlačni dvoboji s prijatelji z Battle.neta.



Hearthstonovi liki

Hearthstone pozna devet služb, ki so enaka začetnim poklicem v World of Warcraftu. Iz tega priljubljenega MMOja izvira tudi samo ime igre – gre za artefakt, ki ti v WoWu omogoča teleport domov vsake pol ure. Nasploh je navezav na WoW cel kup, od likov do kart.

Garrosh Hellscream, warrior: orčjega vojščaka se spomnimo iz Wrath of the Lich Kinga in Burning Crusade, koder je vihtel dve sekiri ter bil infarktno ihtav. Z vsakim dodatkom za WoW ima večjo vlogo, vse do Pandarije, kjer je taglavni! V Hearthstonu je privlačen lik, po kartah usmerjen napadalno (preskok zaspanosti bitij ob priklicu, direktne poškodbe), medtem ko je njegova veščina pribitek dveh zaščitnih točk. Kar vidiš ga, kako po bojevniško napada in se brani.

Thrall, shaman: tega orka v WoWu srečaš na krovu ladje Vengeance Wake, ko zažge jadra drugih plovil. Je najpomembnejši lik v tem spletnem frpju. V metanju kart nastopi kot neugoden zobatež, čigar spretnost je priklic naključnega totema, od 1/1 napadalnega do 0/2 vračarskega, ki koncem izmene za eno točko pozdravi sotrpine. Zaloga kart je mešanica napadalnih, podpornih in obrambnih.

Valeera Sanguinar, rogue: ta vilinka, ki smo jo hipoma srečali v Lich Kingu, je zahrbtna morilka z veščino ustvarjanja šibkih bodal. To okrepi z drugimi rezili in večanjem njihove moči. Njene karte temeljijo na prevari – sovražna kreatura poškoduje one zraven sebe in podobno.

Uther Lightbringer, paladin: Uthru smrt pod roko izdajalskega princa Arthasa ni naredila dosti škode, kajti mogočni paladinski vojščak v Hearthstonu poka od moči. Zanaša se predvsem na krepitev podložnikov, ki jih za nameček ustvarja s svojo sposobnostjo. Pod njegovimi podpornimi uroki 1/1 bednik hitro postane 8/8 monstrum z zaščito riti. Plus direktne poškodbe, plus orožja.

Rexxar, hunter: Hordin prvak Rexxar je mišičast lovec, čigar veščina je neposredno prizadejanje dveh točk poškodb sovražnemu magu. Logično ima na zalogi številne zverine, med njimi zvestega medveda Misho. Na obrambo ne stavi, raje ima pumpanje fronte zobatcev, ki se medsebojno krepijo. Zaenkrat je nekoliko zapostavljen, že z nekaj buffi pa bi lahko bil odličen.

Malfurion Stormrage, druid: gospodarja nočnih vilincev poznamo iz Warcrafta 3, v Hearthstonu pa je njegova druidska služba pri vrhu mogočnosti. S hitrejšim dobivanjem mane od ostalih, velikimi bitji in njihovo rastjo spomni na zeleno barvo v Magicu, le da ima v rokavu še bolj umazane trike. Eden od njih je veščina, s katero istočasno pridobi napadalno orožje in se zaščiti. Strašljivek.

Gul'dan, warlock: warlock je šaman, ki je v iskanju moči zavrgel naravo in se spečal s temnimi silami. Temu ustrezno zmore vleči dodatno karto na izmeno, kar plača z dvema življenjskima točkama. To je lahko v določenih situacijah porok za zmago in drugič za poraz. Tudi zato, ker mu zna zmanjkati kart – ko se to zgodi kateremukoli liku, vsako izmeno stakne poškodbe. Nabor kart je naravnan predvsem na removal, s čimer spomni na Magicovo črnino.

Jaina Proudmoore, mage: Jaina je takoj za vodstvom v Stormwindu najpomembnejša oseba človeškega dela Alianse, v Hearthstonu pa strah in trepet. Veščina edine ženske v igri je direktna točka poškodbe v zameno za dve mani, kar je odlično za zložno pitje krvi nasprotnemu magu in pinganje načetih sledilcev. Direktnih poškodb ima dosti tudi med kartami, kjer najdemo še levitev poljubne sovražne kreature v ovco 1/1. "Baaa." "Job's done."

Anduin Wrynn, priest: 'viharni knez' je bržda najbolj siten lik in pretežna ustreznica blue controlu iz MTG. Poseduje coprnije, s katerimi kopira karte iz nasprotnikove roke (!) in naključno pošast iz njegovega decka (!!), podvaja obrambne vrednosti bitij in izenačuje napad z obrambo. Njegova sposobnost je zdravljenje in mnogim gre tako na jetra, da na forumih onemoglo tarnajo. Seveda ga mainam :).


Arenski modus je mikrotransakcijsko plačljiv. Ko izbereš lik izmed treh naključnih, ti igra servira tridesetkrat po tri karte, od katerih vedno izbereš le eno. S tem kupčkom skušaš čimvečkrat zmagati.

Kljub temu pa je Hearthstone ena najbolj privlačnih digitalnih kvartopirščin. Čeprav je v tem trenutku še v beti (izid je planiran za 'kmalu'), je zanimanje zanjo že zdaj izredno. Nič čudnega, saj je pisana, privlačna, znalsko izdelana in domišljena, da se istočasno zabavaš ter se možgansko udejstvuješ. Njen klient je vedno pri roki, saj lahko teče v oknu. Klikneš Play, da bi šel partijo ali dve, nakar je zunaj tema in baba te grdo gleda. Ob tem ni nujno plačati ničesar, kajti v osnovi je špil zastonj. Z rednim igranjem je moč iz zlata, ki ga dobiš za zmage in izpolnjevanje dnevnih ciljev (dobi pet bitk s tem likom, pričaraj dvajset bitij z močjo nad 5 ...), izdelati v redu deck, s čimer se igra postavi pred Magic Online. Za dobro zalogo v razumnem času boš sicer nekaj odštel, a če se znaš brzdati, ne dosti. Začetnikom je Hearthstone razumljivejši od MTGja, vključno z oskubljeno inačico Duels of the Plainswalkers ... preprostejši, lepši in elegantnejši je od Duel of Champions ... ter mnogo hitrejši od počasnih Scrolls. Že v tej obliki, kaj šele, ko jo bodo Blizzardi izpopolnili in razširili. In mimogrede, Hearth pomeni 'ognjišče' in nima veze s srcem. **ODLIČNO**

Razlike glede na Magic

– Čarobna energija (mana) je le ene sorte. Pridobivaš jo samodejno, vsako izmeno imaš po eno več. Pritok se neha, ko je imaš deset enot. Nič komplikacij.
– Ni petih barv in artefaktov kot v MTGju, temveč izbereš enega od devetih poklicev oziroma likov. Vsak ima jerbas sebi lastnih kart, toda levji delež je skupnih.
– Vrst urokov in sposobnosti bitij je manj kot v Magicu. Večina kart v Hearthstonu so bitja in uroki za enkratno rabo.
– V nasprotnikovi izmeni ni mogoče početi ničesar, kar odstrani zapleteno razreševanje situacij iz Magica, ko nekaj narediš, nakar se nasprotnik odzove, nakar se ti odzoveš na odzivanje in tako dalje. Za Hearthstone ni treba sodnikov.
– Zaloga mane je nasprotniku zaenkrat nedotakljiva, poseganje v drugi kupček pa je dovoljeno le enemu poklicu, in še to samo z nekaj uroki za kopiranje. Nobenih črnih discardov!

Card Hunter

Starinsko igranje srednjeveških domišljijskih vlog na igralni plošči s kocko in figuricami je eno tistih geekovskih početij, ki živi domala le še v spominih. Po kleteh se zdaj trajba World of Warcraft, ne Dungeons & Dragons. Toda podjetjece Blue Manchu, sestavljeno iz veteranov industrije, se je staro dobo namenilo oživiti kot spletno igro z močno samotarsko platjo, ki teče v brskalniku. Sliši se kot dvojni recept za polom – a dva minusa v tem primeru dasta plus.

Card Hunter je potezna mešanica strategije, frpjke in kart. Na izometrično polje daš tri figurice, ki pripadajo bojevniku, čarodeju ali duhovnu. Lahko si misliš, kaj poklici počno. Druščino treh sestaviš poljubno, a najbolj praktična je enakomerna mešanica. Cilj je kakopak premagati vse sovražnike, ki jih ravno tako predstavljajo kvazikovinske statične figurinice.

Zavdaš jim z rabo kart, ki jih vsako izmeno iz kupčka naključno dobiš v roko vnaprej določeno količino. Na kartah so premiki (walk, run, shuffle), fizični in magični napadi, zdravljenje, podporne coprnije, umazani triki. Vsakič, ko uporabiš karto, je na vrsti eden od sovražnikov, nato se prioriteta preseli nazaj nate in tako dalje, dokler oba ne mirujeta (pass). Če imajo liki v roki tedaj več kot dve karti, je treba določiti, katere bodo romale v koš, nakar se naključno razdelijo nove. Za zmago dobiš izkušenjske točke, ki liku povečajo zdravje in mu dajo nove prostorčke za opremo. Slednja obsega klasično erpegejsko robo – meče, kladiva, plašče, ščite, amulete in slično.

nja, pri čemer pomaga tutorial. Toda kmalu se izmeničnemu klikanju po poljih privadiš in uvidiš, kako igra poudarja taktiko. S figuricami manevriraš tako, da so čimmanj odprte in izvedejo čimbolj neoviran udarec, gruntaš pravilni vrstni red tako gibanja kot napadov ter upoštevaš dodatne faktorje, kot je vrsta terena. Ta je lahko prehoden bolj, manj ali nič oziroma blokira vidno črto, kar zavda coprnikom. Spregledati ni moč niti številnih pravljičnih nepridipravov, od kostkotov prek razjarjenega drevja do zombijev in zmaja, ki so različni po opremi in sposobnostih. Eni so dobro zaščiteni od spredaj, tako da jim je modro priti za hrbet, drugi napadejo in bežijo, tretji naskakujejo v skupinah.



Gornji prizor bo domačen vsakomur, ki se je kdaj ubadal s fantazijskimi namiznimi igrami, saj figurice izmenično premikaš po poljih. Toda samosvoje je, da za vsa dejanja potrebuješ karte! Spodaj je ekran z inventarjem. Opazil boš, da je vse narisano na roko v simpatično okornem slogu, ki paše.

Ključni prijem je, da je oprema neposredno povezana s kartami. Svojo zalogo podobic ima namreč vsak otepač, škorenj in obesek. S tem določaš lastnosti junakov, saj bo nek buzdovan omogočal recimo tri udarce od blizu, kopje korak naprej in zabodljaj, sekira pa zadetek dveh tečnob hkrati. Dosti močnejših artefaktov poleg bonusov prinaša maluse, slabe karte, ki te poškodujejo, prikujejo na mesto ali kako drugače onemogočijo. Vic torej ni v tem, da si nadeneš formalno najboljšo robo, saj ta ne vpliva na gole statistike lika (od njih je tu le zdravje), marveč da vsakemu heroju izdelaš kupček, ki bo učinkovit za njegovo vlogo in se bo povrhu dobro mešal z drugima dvema.

A najzanimivejše se dogaja na sami plošči. Spočetka se zdi špil okoren in terja nekaj uče-

V pošteni količini nelinearno nanizanih misij, ki jih izbiraš na krovni karti, je treba zategadelj prilagajati pristope (braniš pozicije, se skrivaš za zidovi, tepeš šefe ...), preučevati situacije in spreminjati opremo. Se pravi tisto, kar je bilo njega dni obvezno, v novih igrah pa je zaradi ugajanja nedeljskim igralcem dostikrat izrezano. Umetna pamet je kar na nivoju in zna presenetiti s prav prefriganimi potezami. Res je le, da ni posebej naprednih gradnikov iz težkokategornih vojaških poteznic, saj struktura ostaja dokaj preprosta. Tako nekako kot pri šahu ...

Card Hunter ni za tiste, ki niso pripravljeni vložiti truda. Misije terjajo razmislek in velikokrat se zgodi, da se ti po robu postavi sreča, ki je bila v D&Dju venomer eden odločujočih dejavnikov. Dvajsetstrano kocko nadomesti raz-

deljevanje kart, ki lahko prinese slabo roko in s tem veliko težjo situacijo, kot bi bila sicer. Po drugi strani pa je zadovoljstvo ob zmagi nadmočno, medtem ko zanikrne karte pomenijo večjo verjetnost boljših v naslednji izmeni. Če se razburiš nad zvezdami, ki ti niso mile, te pomiri geekast humor, ki se šali na rovaš očalastih dungeon mastrov, ki žlampajo kokakolo in goltajo džank fud. Ni čudno, da sta valuti zlato in trikoti pice. Te lahko sproti dokupuješ za drobiž.



Mizna okolica je le ena, toda podlage so različne, od votlin do ledenih planjav. Čeprav ni razlik v višini, blokadna in neprehodna polja zahtevajo taktiziranje. In, jasno, poznavanje kart, ki si jih je moč ogledati pobliže.

Skoraj neverjetno je, da je velik del te kakovosti na razpolago brezplačno. A je. Greš na *Game.cardhunter.com*, narediš račun in igraš. Desetaka ali dva je sicer modro odšteti za časovno omejeno naročnino, da ob zmagi dobiš boljše nagrade in si odkleneš love na zaklade. Ni pa nujno. Zmage si ni moč kupiti, saj so misije preveč ozko usmerjene na določene stopnje in ni mogoče grindati za EXP. Podobno ostre omejitve veljajo za predmete, ki jih lahko daš nase. Poudarek je torej izrecno na tem, kako znaš opremiti druščino in kako dober strateg si. Če tega ne spoznaš v širni enoigralski kampanji, boš pa v večigralstvu, kjer so vsi liki zaklenjeni na določen nivo in ostane le taktika v najčistejši obliki. Tista, ki smo jo cenili v ancientnih D&Djevskih frpjskih strategijah iz serije Gold Box, kot sta Dark Queen of Krynn in Savage Frontier, ter v novejših izpeljankah a la Baldur's Gate ter Icewind Dale. Card Hunter je njihovo starikavo dete in če si ljubitelj staršev, bi bilo kriminalno, če ga ne bi vsaj preizkusil! **ODLIČNO**

Ironclad Tactics

Najbolj posebna tu obdelana igra s kartami je nastala v mali hiši Zachtronics, avtorjih odlične miselnice SpaceChem. Čeprav gre prav tako za strategijo, se pristop močno razlikuje od Hearthstona in Card Hunterja. Drugačna je že umestitev, saj se znajdemo v steampunkovski ameriški državljanski vojni, kjer se strani bojujeta z roboti na paro. V povprečni zgodbi, ki nastaja skozi stripovske sličice, prevzamemo vlogo mladeniča, ki odkriva zaroto in s tem določi prihodnost dežele.
Na bojno polje gledamo od strani. Razdeljeno je na vodoravne trakove, po katerih se premikajo enote. Cilj je zbrati dovolj zmagovalnih točk, kar storimo tako, da se z robotom prebijemo do nasprotnikovega roba. Pri tem je važno, da lahko premikanje enote s klikom zaustavimo in vnovič poženemo, četudi je ne moremo obrniti. Pod vojnim prizoriščem je trak, na katerem se karte ena za drugo pomikajo z leve proti desni. Tisto, ki izgine, nadomesti naključna nova iz kupčka, ki se s tem obnavlja v neskončnost. Vsaka karta stane akcijske točke, ki se nabirajo po ena na potezo.
Srž igre je v tem, da nekaj sekund trajajoče izmene tečejo nepresstano, s čimer nastane zanimiva, izvirna mešanica realnočasovnosti in potezności. Ko je kazalec v fazi brezdelja, pretežno razmišljamo in klikamo po kartah. V fazah izvedbe pa zaskrbljeno opazujemo, kaj se dogaja, in se odzovemo v naslednji potezi. Običajno na prizorišče postavimo novega robota in mu dodelimo orožje, na primer top, ki vpliva na več polj, a ima kratek domet, puško, ki strelja naravnost, vendar seže daleč, ali meč, ki udari po sosednjih vrstah. Hodečih konzerv je dosti vrst, od dobro zaščitenih debeluharskih do takih, ki znajo raketno skakati. Važna je pehota, ki jo lahko mašine potacajo, a zaseda vroče točke, ki prinašajo akcijske oziroma celo zmagovalne pike.
Lastnosti enot dodobra spoznamo v razgibani kampanji, ki rada spreminja pogoje. Zdaj je linija ena sama in nas ogrožajo banditi z verand ob strani, nato je treba zasedati rudnike zlata ali se ubraniti določeno število rund. Prava taktika je ponavadi le ena in da jo najdemo, je treba poskušati. Ne le v igranju, marveč pri izdelavi kupčka.
Tu uporabljamo naprednejše karte, ki jih dobivaš z rabo normalnih, in posebne, ki jih nabiramo z izpolnjevanjem stranskih pogojev, plus one iz drugih načinov udejstvovanja. Mednje sodijo puzle, kjer je treba rešiti situacijo z vnaprej danimi kartami, ločeni spopadi s presenetljivo dobro umetno pametjo in tekmovalno večigralstvo proti naključnežem ali prijateljem s Steamove liste. Omogočeno je še sodelovanje dveh na razdaljo. Res pa je, da razvijalci za prihodnost obljubljajo nove moduse, med drugim turnirskega z naključno zalogo kart, iz katere si bomo sami naredili deck. Vse naj bi bilo brezplačno.
Ironclad Tactics, ki ga na Steamu tržijo za 14 evrov, tako kot Card Hunter ni za splošno publiko. Težavnost je le ena, visoka, in špil zna moriti, ko te ob prvem obisku stopnje stolče v prah ter te pošlje prilagajat kupček in na rahlo tlačanski na lov za boljšimi kartami. A če si pripravljen vložiti čas in trud, je izkupiček simpatičen. **SOLIDNO**



Način igranja te sprva zmede. Spodaj se na desno samodejno premikajo karte iz kupčka, dočim zgoraj v več linijah poteka bojevanje. A izvirnemu sistemu se privadiš. S klikom na enoto vidiš domet njenega orožja.



Prizorišča so številna in tematsko različna. Na mnogih so vnaprej določena polja, ki dajo dodatne akcijske točke, zaradi česar jih je dobro osvojiti. PC pri tem ni tako agresiven, na liniji pa bo količkaj sposoben nasprotnik takoj štartal nanje. V multiju se šele pokaže, ali res kaj znaš.

Ostalo novejše kvartopirjenje

Might & Magic – Duel of Champions (Joker 237): tako kot v Ironclad Tactics je v Duel of Champions bistvenega pomena bojno polje, razdeljeno na vodoravne vrste. Karte polagaš v vnaprej določene prostorčke na njih, s čimer igra simulira prednjo in zadnjo bojno linijo. Internetna tekmovalna igra je dobra in v osnovi brezplačna, pa tudi posiljuje te ne z nakupi, tako da jo je moč v lahkotnejši obliki nabijati zastonj. Klient domuje na Duelofchampions.com.

Scrolls (Joker 242): prizorišče tvorijo šesterokotna polja, na katere z rabo kart daješ vojščake, cilj pa je uničiti večino nasprotnikovih idolov. Dosti se ubadaš s tem, kam boš enoto postavil, in z njihovim premikanjem. Štiri frakcije zagotavljajo raznolikost in razvijalec stalno dodaja novosti, recimo turnirski modus. Ni pa to špil za nepotrpežljive, saj se lahko partije dodobra zavlečejo. Tudi poceni ni, kajti na Scrolls.com za digitalni klient odšteješ 15 evrov, nakar še vedno naletiš na mikrotransakcije.

Magic – Duels 2014 (Joker 240, 80): serija Duels of the Planeswalkers je že kar stara in vsako leto za okrog 10 evrov na Steamu, PS Storu, Xbox Livu ter mobilniških štacunah prinaša del bogatega in že prav težko obvladljivega univerzuma Magic: The Gathering. Tipično dobiš ducat vnaprej sestavljenih kupčkov, s katerimi se meriš z umetno pametjo ali živimi tekmeci po internetu. Letos pa so avtorji naposled vdelali tvorjenje lastnih deckov. Omejeno, a vseeno.

Magic Online: v uradnem nalinijskem Magicu je moč uganjati vse, kar bi sicer: kupovati in menjavati karte, voditi album ter sodelovati v tekmah in turnirjih, od splošnih do sealedov in omejenih na edicije. Včasih je bil vstop v MTG Online zastonj, te dni je treba ob registraciji plačati 8 EUR, za kar dobiš žetone za turnirje in 650 kart. Ni malo, a to je šele vrh ledene gore, kajti Magic je tako v otipljivi kot digitalni obliki drag špas, kjer se resnejši vložki merijo v stotakih. Klient dobiš na Wizards.com.

VOLK MED NAMI

Nekoč je s prašičem živel neobriti zajebanec LordFebo. Nihče ga ni maral, zato si je prižgal čik, zvrnil štamprle in pretepel Grendela.

Ko jim je Sovražnik zavzel Domovino, je stotine bajeslovnih likov pobegnilo v New York, kjer so ustanovili skupnost Fabletown. Ker je s pomočjo uroka njihova pravljičnost zamaskirana, težav z ljudmi nimajo. Jih imajo pa toliko več sami s seboj. Princ je patološki ženskar in zaradi prešuštništva so ga dale na čevelj tako Sneguljčica kot Trnuljčica in Pepelka. Slednja se je po propadlem zakonu pričela udinjati kot vohunka, še bolj skrajna pa je Zlatolaska. Ta je postala revolucionarka in pri tem obglavila tri prašičke. Skupil jo je ravno tako Kositrnik, kateremu je zavdal Jaka Mraz. Lovec, ki je rešil babico in Rdečo kapico zgolj po naključju, saj jo je v resnici hotel oropati, pa vse globlje gleda v glaže ...

Popis, kaj dandanes počno junaki in bitja iz pravljic, je dolg kar 133 zvezkov. Tako obsežna je namreč stripovska serija Fables, ki jo od leta 2002 uspešno izdaja ameriška hiša Vertigo. Gre za temačne, odrasle grafične pripovedi, ki se ne bavijo s preteklimi prigodami v grimmovskem fantazijskem svetu ali superjunaškimi avanturami, marveč dramatično obravnavajo vsakdanjik Fabletowna. Največkrat je v ospredju Bigby Wolf, veliki volk iz mnogih pripovedk. Tako ali drugače pa so vpleteni praktično vsi liki iz angleške in ameriške folklore ter še nekaj orientalskih.

Grim(m) noir

Telltale Games je na podlagi teh slikic z oblački ustvaril najnovejšo epizodnico The Wolf Among Us. Prebranje papirnate podlage za uživanje v igri ni nujno. Poznavalci bodo sicer našli par bonbončkov in referenc, toda dogajanje je postavljeno pred stripe, ko so še vsi živi. A ne za dolgo, kajti v Fabletownu pričnejo glave padati dobesedno. Prebivalci so prestrašeni, reševanja skrivnosti pa se loti neprilјubljeni šerif Volk.

Naj te omemba imen iz ljudskih bajk ne odvrne, saj scenarij in videz nista prav nič pravljična. Vključene so kurbe, alkohol in močan jezik, vse skupaj pa je odeto v temačno kontrasten stripovski slog z izjemnim kadriranjem in animacijo. Predstavljaj si noirovsko detektivko z zagrenjenim, utrujenim preiskovalcem in živo našminkano fatalko, ki jima je po naključju ime Volk in Sneguljčica. Sliši se nenavadno, ampak iz tega domiselnega sveta ne štrlijo niti preklinjajoči vampasti žabec, niti prašič s čikom v gobcu in krilata opica, ki ga na skrivaj pije. Vsi liki so namreč vrhunsko sinhronizirani in jih jemlješ kot karikature njihovih značajev.



Špil uporablja grafični pogon Mrtvecev, torej tehniko cel-shading, le da je videz bolj surrealističen in kontrasten. Čeprav deluje nekam statično, je animacija odlična.



Bigby ni priljubljen. Zlasti se ne marata s starim sovražnikom Woodyjem, ki mu je nekoč razparal trebuh in ga nafilal s kamenjem. (V angleški verziji Rdečo kapico namreč reši gozdar, ne lovec.)

Interaktivni strip

Špil ni klasična pustolovščina, marveč interaktivna pripovedka po zgledu Telltalove predhodne serije Walking Dead. To pomeni kombinacijo lahkotnega tretjeosebnega raziskovanja in klikanja po vročih točkah, pogovarjanja ter pritiskanja pravih tipk med pretepanjem. Glavna posebnost so posledice, ki jih imajo ključna dejanja in pogovori. Že med čvekom se dialogi vejijo in sogovornik si zapomni pristop. Še večjo težo pa imajo križišča, ko mora šerif nedvoumno izbrati naslednjo pot, recimo komu od dveh osumljencev bo sledil. Pravih potez ni, se pa vsaka odrazi v drugačnem nadaljevanju, celo v tem, kdo živi in kdo ne.

Nemogoče je seveda po prvem delu soditi, kaj vse za seboj potegne nasilništvo, robato govorjenje in druge odločitve, saj niso vse reakcije takoj vidne. Sem tudi prepričan, da so nekatere možnosti le navidezne. A po izkušnji s Hodečimi mrtveci avtorjem verjamem, da se štorija v resnici krepko cepi in vije ter ima mnogo vzporednih inačic. Že uvodna epizoda, če jo večkrat preigraš, dokaže, da je v tem oziru nad Beyond: Two Souls. Kajpakda se Wolf po tehnični plati, globini in celotnem doživetju s tem unikatom ne more primerjati, toda navsezadnje stane trikrat manj. Petdelna sezona, ki bo izhajala na približno štiri tedne, velja 20 evrov na obeh konzolnih tržnicah in 23 na Steamu.

Dasi je 'igranja' nekaj več od Beyondovega in lahko Bigby celo umre, posebnega napora vseeno ne zahteva. Mlatenje niso nizi hitrih zaporednih tipk, marveč zgolj osamljeni pritiski in občasno urnejše tapkanje. Wolf je torej še eden od tistih redkih mejnih izdelkov, pri katerih je bolj kot na igranju poudarek na doživljanju in krojenju štorije. To pomeni, da se bodo ob njej zabavali tudi opazovalci. Zaradi take narave se mi zdi ta interaktivna risanka oziroma strip bolj primeren za uživanje na kavču s kontrolerjem v roki kot za v računalniški kotiček. A tako ali drugače jo zelo priporočam.







Wolf je po slogu in vzdušju dosti bolj domišljijski od Mrtvecev, ki so bili, kakor se nenavadno čuje, bolj življenjski in so temeljili na medčloveških odnosih ter skrbi za malo Klementino. Pristop pa je enak: malo kao avanturističnega premikanja in klikanja po vročih točkah, precej gobcanja in pritiskovalni tepež.

NATISNITE VELIKO VEČ PLAČAJTE ŠE MANJ





Epson L550 / L355 / L300 / L210 / L110

Sistemski tiskalniki Epson so najbolj primerni za majhna podjetja in domačo uporabo, saj s ponudbo novih eno funkcijskih tiskalnikov s kartušnim sistemom vse-v-enem vsebujejo dovolj črnila za tiskanje do 12.000 črno-belih in 6.500 barvnih strani, kar ustreza približno 63 kartušam s črnilom[2]. Z integrirano kartušo in 70 ml stekleničkami za lažje ponovno polnjenje tiskalniki Epson serije L omogočajo visoko kakovostno barvno tiskanje z zelo nizkimi stroški.

Izvedite več: www.epson.eu/inktanksystem

[1] Primerjava je bila narejena na podlagi povprečnega števila natisnjenih strani 10 najbolj prodajanih črno-belih in barvnih kartuš s črnilom, objavljenih s strani podjetja IDC EMEA, ki je merilo potrošnjo v letu 2012, ter na podlagi objavljenih podatkov o številu natisnjenih strani, ki jih objavljajo proizvajalci.

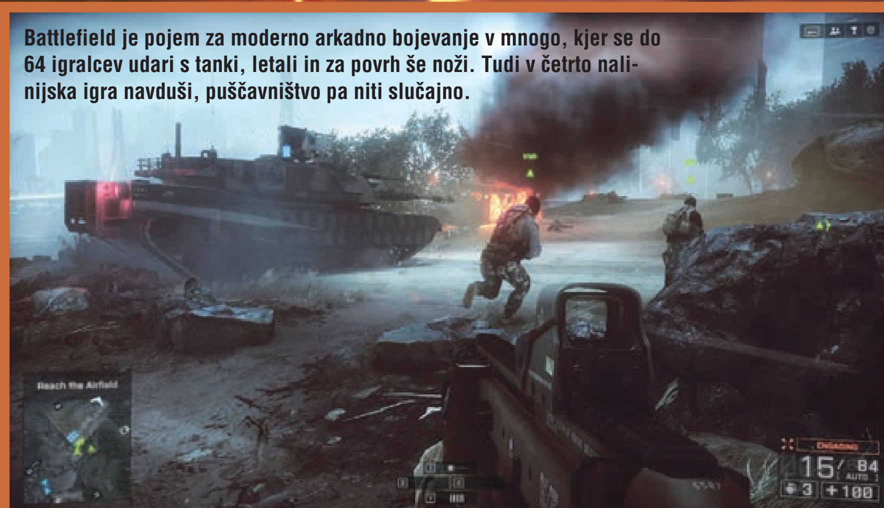
[2] Samo L550/L355/L300. L210/L110 natisnejo približno 4.000 črno-belih in 6.500 barvnih strani, kar ustreza približno 34 kartušam s črnilom. Za informacije o številu natisnjenih strani obiščite www.epson.eu/pageyield





EPSON®
EXCEED YOUR VISION





Battlefield je pojem za moderno arkadno bojevanje v mnogo, kjer se do 64 igralcev udari s tanki, letali in za povrh še noži. Tudi v četrto nalinijska igra navduši, puščavništvo pa niti slučajno.

Battlefield 4



Edina odlika kampanje je grafična prelestnost. A vsebinsko so prizorišča dolgcajt. V Ghosts so bolj domiselna.



"Kolja, a moraš čez vsako skalo, vse zgrešim, jebenti!" Glasovna komunikacija je vdelana in celo zanesljivo deluje.

Sem in tja na ulici srečam igralske kamerade, s katerimi smo nekdaj nabijali Duka 3D. Ker imajo službe in familjo, jim ne uspeva držati koraka z novotarijami. Pa me vprašajo: "Ti, a so prvoosebne streljanke kaj napredovale?" Odgovorim, da je dogajancija postala bolj filmsko režirana. Tedaj povesijo glave in odvrnejo: "Eh, Half-Life 2 je še vedno prvak." Včasih sem odgovoril, da lahko v Crysisu z brzostrelko res lepo žagaš drevesa. Ampak tisto je bilo leta 2007, kar v računalniškem časomeru sodi nekam tja ob francosko revolucijo.

Danes imam le še eno rešilno bilko. Battlefield 3. Glede na vse ostalo je tako izven lige, da te ob prvem vstopu na njegova prostrana nalinijska bojišča kratkomalo sezuje. Mimo tebe drdraje pridrvi tank, užge s kanonom, da ti odnese slušalke z glave, nakar ga najde letalska raketa, da izgine v veliki eksploziji ter stebru dima. Skozenj se zapodi njegov reaktivni krvnik s tvojim soborcem za repom in za njim se potegne rdeča ognjena vlečka. Granate spreminjajo betonske stavbe okrog tebe v kupe letečega kamenja, soldatje kričijo ukaze kot zmešani. Ti pa zamaknjeno strmiš v obzorje s sončnim zahodom, ki ga prebada mitralješki ogenj. Švedski DICE se zaveda, da to zažiga, zato s štirico gode isto vižo. Nekoliko preveč isto ...

Ljubo doma z bazuko

Ko sem se prvič pojavil na novi šanghajski karti, se je nad mano ravno razdivjal helikopterski dvoboj. Četudi sem bil prizorov vajen iz trojke, sem zastal in ob zretju v smrtni ples zrakomlatov za hip pozabil, da ni dobro poganjati korenin sredi ceste. Kazen je prišla takoj, saj me je snel ruski Mi-28 havoc, ki je prifrčal izza nebotičnika kampirat nad našo strateško točko. Ampak to mi ni izbrisalo nasmeha z obraza. Bilo je nadvse domače. To je Battlefield.

Ni lahko nekomu, ki je dotlej mencal le Counter-Strike in podobno, naslikati, kako udaren učinek ima nate tak prikaz sodobnega bojišča. Predstavljaj si v vidno polje naenkrat nagnetenih nebroj pehotnih, oklepnih in letalskih spopadov, do kamor ti po obširnem terenu nese pogled. Masa 64 igralcev v primežu svinčenega dežja te z zamolklim hrupom pribije k tlom.

Učinek bi bil kajpada slabši s povprečnim grafičnim ogrodjem, a to veličastje sijajno riše pogon Frostbite, ki je zdaj prispel do svoje tretje inačice. Battlefield je šolski primer rabe grafičnega srčka, ki ga ne izkoriščajo za plehko motoviljenje z učinki, marveč je brez pardona v službi prikaza vizije igre, kakršno so si zamislili. In to stori z odliko. Da ti ob gledanju v pol stotnije igralcev na zaslonu računalo ne stori harakirija, je lep uspeh. Da se ob tem vsaka človeška stavba postopno spreminja v kupe ruševin, je češnja na torti. Ko se navadiš na Bojiščevo demontažo okolice v snopih letečega kamenja, ti v drugih igrah nekaj manjka.

Pok, mrtev

Ta silna gostota vidne in zvočne vsebine pa ne pomeni le navdušujočega božanja čutil, marveč tudi zahtevno igranje. Pisana kulisa stolpnic in hribovja okoli tebe povzroči, da smrt lahko preži iz nekega piksla daleč izven tvojega vidnega polja. Začetniki zato ogromno umirajo, ko jih veterani rutinsko polagajo z natreniranim opazovanjem in izučenostjo o hvaležnih točkah za zasipanje bojišča s svincem. Spričo priljubljenosti franšize je takih maherjev že prve dni na strežnikih vse polno. Ko te sname kateri z vsemi odklenjenimi nadgradnjami opreme, se vsaj tolažiš, da ga močno tišči scat, ker zaprmej še ni šel na sekret vse od tedaj, ko je namestil špil.

Sovražni soldat nima puščice nad glavo, dokler ga kdo iz tvojega moštva ne opazi in ročno 'označi', po čemer se pojavi tudi na minikarti. Doprineseš lahko torej že s tem, da izostriš oči in disciplinirano javljaš


Trenutek za tole sliko me je prikriti snajper snel s strehe stavbe pred mano. Dokler nimaš kart v malem prstu, se to dogaja vsakih pet sekund. A ne obupaj.



BATTLEFIELDOVI BORCI

Battlefield 4 ima več kot osemdeset pušk, a od poklica je odvisno, za katere poprimeš. Ob smrti ga lahko menjaš in se tako prilagajaš situaciji. Vsi lahko sedejo v vsa vozila, tu ni omejitev.
Jurišnik (assault) je zmes običajnega soldata in sanitejca. Zdravje se ti sicer obnavlja samodejno, a za to moraš biti kar nekaj časa izven boja, zaradi česar je metanje pakeljcev z obvezicami pomembno za držanje frontne linije. Drug zanimivi jurišnikov gizmo je enostrelni metalec granat.
Inženir (engineer) je lahko največji prijatelj ali sovražnik vozil, odvisno od tega, čigava so. Ko z varilnim aparatom ne švasa vkup letalskih kril in krpa lukenj v tankih, jih dela vanje z vsemi vrstami bazuk in min. Po novem ima za samoobrambo malo brzostrelko PDW (personal defense weapon), kasneje odklene karabinke.
Podpornik (support) zalaga soborce s strelivom, dobršno mero pa ga pošlje v nasprotnika tudi sam. Njegova specialnost so namreč puškomitraljezi. Battlefield 4 pozna zaporni ogenj (suppression), ki ciljanemu vojaku otežuje streljanje, čeprav ga krogle ne zadevajo, zato je zavesa svinca vedno dobrodošla. Iz trojke se vrača minometalec, novost pa je lanser pametnih bombic XM25, o katerem smo že večkrat pisali.
Izvidnik (recon) bo v štirici prešerno razveselil vse ljubitelje trolanja sovražnika za frontno črto, saj je dobil nazaj usmerne mine claymore in pakunge plastičnega eksploziva, ki so mu jih v trojki vzeli. Njegova ljubezen so snajperske puške, poleg česar ima ogromno igrač za izvidovanje, kot so senzorji in mini brezpilotniki. Še vedno se pa ne zna napraviti nevidnega kot v BF2142, šmrc.


Čeprav je BF4 arkadnejši od simulacijske Arme 3, pozna padec krogel v letu. Zato si lahko pri takem pokrivanju terena nastavljaš strelni daljnogled.

stike s sovragom. To je pomembno, ker je dogajanje v vseh igralnih modusih razmeroma hitro in se kaj lahko izgubiš v kaosu. Čeprav so karte velike, je vozil za urno premerjanje razdalj dosti, da naokoli švigaš s takšno naglico, da te slabši nasprotnik taktično ne dohaja. Potem se mu nenadoma pojaviš za hrbtom in ga pihneš v tilnik, mu podminiraš tank ter suneš zastavico. Timska igra je obvezna, sicer se opisano hitro zgodi tebi.
Ko za silo zaobvladaš ključne točke desetih novih kart iz BF4, moraš odkleniti in zaobvladati opremo štirih igralnih vlog. Jurišnik, inženir, podpornik in izvidnik se vračajo iz trojke, več o njihovih finesah si preberi v okvirju. Vse tri frakcije v multiju – Američani, Kitajci in Rusi – imajo enake, razlikujejo se le po nekaterih puškah. Pri urjenju je v veliko pomoč nov trenažni način, ki smo ga v BFju krvavo potrebovali. Če v štirici še koga vidim, da mi pred nosom stegne helikopter in se zaleti z njim v prvi hrib, bom jezen.

Moj litl tenk

Izkušeno upravljanje vozil je pomembno, saj so najmočnejše orodje. Ko se spuščenih hlač peš znajdeš pred tankom ali helikopterjem, upaj, da je blizu debel zaklon, sicer si v zosu. Ni nenavadno, da piloti in tankisti nizajo dolge pobijalske serije. Takisto so nadgradnje ravno pri vozilih med pomembnejšimi. Protioklepne rakete na transporterju moraš odkleniti z igranjem.
Arzenal na kopnem je podoben onemu v trojki z dodatki: tank, transporter, protizračna obramba, raketna artilerija in kopica džipov ter četverokolesnikov. Zato pa je zračna zasedba obširnejša, saj poleg lovca in izvidniškega, transportnega ter jurišnega helikopterja dobiš frčoplan za napade po tleh, ki ga v BF3 ni bilo. Prav tu bodo orožarski pornografi najbolj prišli na svoj račun, saj uzreš ruskega in kitajskega lovca pete generacije PAK FA ter J-20, dočim imajo Američani F-35, čeprav bi raje videl F-22. Jurišnika sta kakopak A-10 ter SU-25, o abramsih in podobnem pa ne bi izgubljal besed, ker smo se jih že nagledali. Namesto njih naj omenim pomorsko vojskovanje z malimi napadalnimi ladjicami velikosti našega Ankarana, s katerimi se preganjaš po plitvini. Večje ladje so le kulisa.
Naštete mašinerije pa žal ne ponucaš za karkoli takega, česar bi v Battlefieldih še ne videli. Osnova sta še vedno načina conquest in rush. S prvim se je BF proslavil, pomeni pa zasedanje po ozemlju raztepenih strateških položajev, s čimer sovražniku cuzaš na štartu določeno zalogo točk. Za nameček jih izgublja vsakič, ko se je borec primoran preroditi. Ko eni od strani teh punktov zmanjka, je igre konec. Rush je po drugi plati napadalno/obrambna ideja, kjer mora ena od strani predreti linijo druge in postopno zasedati položaje, s čimer si odpre nadaljnje smeri napada, dokler ne zavzame vse karte. Seveda ne manjka moštveni deathmatch, novost pa je obliteration. Oziroma 'novost', saj smo ga videli tako v Crysisih kot Call of Dutyjih: ekipi se stepeta za bombo in si jo skušata nastaviti v bazo. Oprosti, DICE, ampak Call of Dutyji imajo občutno bolj raznolike igralne načine.

Podirancija

Kaj pa potem v štirici je novega? V promocijskih videih si bržda uzrl grozljivo spakedranko 'levelution', pod katero naj bi se skrivalo še večje preobražanje podobe kart, če imaš pod palcem dovolj eksploziva. Naprednejše spontano uničevanje se v BF4 kaže v zmožnosti popolnoma razstaviti v prah še več hiš in ne le delati lukenj v zidovih kot v Bad Companyjih. Pa vendar je taka destrukcija omejena na manjše stavbe, dočim je sesuvanje večjih, kot je nebotičnik v Šanghaju, skrbno skriptano ('levelution event'). Tamkaj gre stolpnica po poti njujorških WTCjev, če odstraniš določene podporne stebre.
Druge karte imajo lastne kaprice. V ruski tankovski fabriki Zavod 311 gredo po tleh dimniki, na mestni karti



Prisegel bi, da je internetna koda boljša kot v trojki in zadevanje zanesljivejši. Nekateri pa tarnajo, da zamik še vedno dela preveč težav.



Helikopterski spopad iz prvega poglavja. Genialen preblisk je, da lahko slišiš zamolkel zvok takih bojev v daljavi, kar ustvari odlično vzdušje.



S podobo likov so se potrudili in ne zamerim, da so jim želeli vdihniti človeškost. Toda v tej igri so videti kot nepotreben tujek.

TAKTIČNO BOJIŠČE

Komandosi PC-nadrase naj ne bi preveč marali za mobilno igranje, a tudi njim je kdaj na avtobusu dolgčas. Zato se lahko z Battlelogom zabavajo v namenski aplikaciji za jabolčne in androidne napravice ter še na stranišču odrejajo, katerega od 5613tih namerilnikov bodo dali na puško. Moč je tudi prebirati novice, motriti stanje na strežnikih in vreči debato s prijatelji.

A prelomna ideja bi mogel biti Commander App (na sliki), ki predvidoma dospe 19. novembra in bo omogočal polno izvajanje poveljniške vloge prek tablice. To pomeni oblikovanje oddelkov in pošiljanje brezpilotnikov po karti, vse z drajsanjem zaslona. In bržda dretjem v mikrofonček.





Kampanja te zasipa z bonus točkami za headshote, rešetanja na robu smrti in druge vragolije, da se počutiš kot v Space Invaderjih.

Dawnbreaker most, v Lancang Dam pa velik jez. Ampak za njim ni vode, tako da ga ne spremlja hudournik. Če hočeš poplavo, greš igrat na Flood Zone, kjer urbano središče v resnici zaliješ, nakar vozila nadomestijo čolniči. Obstajajo pa tudi drugačne sorte dogodkov. V eni od pokrajinarskih kart lahko suneš vlak, dočim je zmagovalec, kar se čiste odpuljenosti tiče, Paracel Storm. Nad otočjem v kitajskem morju se namreč znese tropska nevihta in valovi v eno od hiš zakantajo rušilec. Smeh.

Karte so kar raznolike in uravnotežene, kljub rušenju pa nisem dobil občutka, da bi se partije zato odvijale bistveno drugače kot poprej. Večja razlika, ki jo opaziš glede na trojko, je vrnitev vloge poveljnika, commanderja. Ta ni več soldat na bojišču kot v BF2 ali BF2142, marveč vstopi kot komandant in je na prizorišču opazen kot tečnoba, ki ti od zgoraj ukazuje, kam iti nastavljat glavo. No, pa pomaga ti z zalogami, v sovraga meče manevrirne rakete in ga odkriva z brezpilotniki. V bistvu je v redu dečko. Če ni, ga moštvo lahko odstavi.

Igralski Edi Woodi

EA in DICE sta se s trojko odločila zavreči lahkotno zajebantsko pripoved v Bad Companyjih in namesto tega posnemati Call of Dutyje, ker so tržniki rekli, da mularija to rada igra. Ali nekaj. Zato ima tudi štirica nohtegrizen, adrenalinsko zrežirani tobogan, pomešan s pristnimi čustvi. Ne, saj ne. To sem prepisal iz oglasov. V resnici ni lepo.

Stopimo v škornje ameriškega marinca Daniela Reckerja, člana posebnega oddelka Tombstone, ki ga pošiljajo na najbolj utrgane misije. Že malo po začetku se ti v azerbajdžanskem Bakuju na glavo podira stolpnica, medtem ko po tebi nažiga helikopter. Malo zatem vrh šanghajskega nebotičnika loviš drug helikopter, spet kasneje streljaš tretjega, tik zatem, ko si se rešil z letalonosilke, ki jo je prelomilo na pol. Michael Bay je brez dvoma ponosen.

Vsak razmišljujoč človek pa se bo praskal po glavi, ker je zgodba o puču na Kitajskem leta 2020 iz trte zvita in slabo razložena. Saj imajo Call of Dutyji še absurdnejše ideje, toda njihova odlika je, da se ne jemljejo resno in jih zlahka vzameš kot nepretenciozne B-filme. DICE pa že v drugo poskuša z resnobnim tonom in čustvenimi vložki med glavnimi akterji, kar ne sodi v 'film', kjer rafalno uničuješ napadalce kot Rambo in se dereš “OORAH!”

Pa okej, to je zgolj razočaranje. Jezo pa doživiš, ko te igra zafrkava z obupno postavljenimi shranjevalnimi točkami. Ravno pred animacijo, ki jo moraš ob ponavljanju gledati vedno znova? Kljukica. Kilometre za težko sekvenco, kjer te petkrat fentajo? Kljukica. Igranje je vse preveč monotono in preočitno skriptano, saj nenehno poslušaš krike “RECKEEER!”, ko te kameradi vlečejo za rokav, da naredi to in ono, ker drugače skripta ne bo šla dalje. Ko mi je nek lik ukazal, naj pritisnem na gumb za priklic dvigala, sem se od smeha uscal.

Čemu?

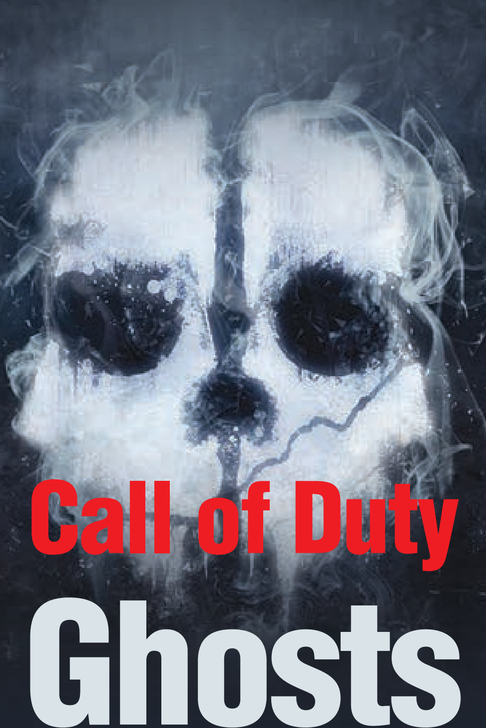
Battlefielda 4 ne kupuj zaradi puščavništva, ker šesturna kampanja tega ni vredna. A tudi v multiju ni ravno prelomnih sprememb. Veterani bodo opazili izboljšave, toda veliko jih že pravi, da gre za navadno preobleko trojke. Platforma ima ob pisanju teh vrstic še probleme s stabilnostjo, a to bodo že porihtali. Battlelog – vmesnik za vstop v igro prek matchmakerja ali ročnega brskanja po strežnikih je spet napravljen v obliki spletne strani, kar se mi zdi nerodno, četudi mu funkcionalnosti ne oporekam.

Bolj najeda občutek, da Battlefield 4 pred nami ni zato, ker bi ga potrebovali mi, marveč Electronic Arts za novo generacijo konzol. (Na PS4 in xboxu one bo izkušnja slična kot na PCju, s primerljivo grafiko in vsemi 64 igralci na kartah, dočim sta PS3 in X360 obsojena na borih 24, kar nekatere naredi pretirano opustele.) In ker sledi strategiji, da nasproti vsakemu Call of Dutyju postavijo svojo streljanko. V njihovo dobro in dobro serije upam, da se tega pristopa ne bodo oklepali, ker je že z BF4 očitno, da nima smisla. Battlefield 3 je bil svežina, ki je prinesla novo izkušnjo, medtem ko štirica izpade kot ne zares potreben pankrt. Pa čeprav je lep na pogled in ga bomo igrali več, kot bi bilo zdravo.

***Aggressor** ukrade helikopter, spusti tri headshote in razgoni stolpnico, vse v razmaku dveh sekund.*

79 navdušujoče udaren prikaz bojišča ✔ dobra večigralska moštvena igra ✔ obilica opreme ✔ odlična podoba ✔ premalo novosti ✖ spet zanič kampanja ✖ ni še zloščena ✖

DICE / Electronic Arts



Call of Duty Ghosts

Nevihtni blisk je osvetlil pročelje Activision Towerja in direktorja Bobbyja Koticka je ob odzvanjanju groma imelo, da bi dvignil roke ter se gromko zakrohotal. A se ne bi spodobilo, kajti bil je na sestanku z vrhom studia Infinity Ward.
"Torej, kako bomo Call of Duty peljali dalje?" je vprašal navzoče.
"Po ustaljenem pristopu najmanj petih in pol helikopterjev, sedmih ruskih teroristov in dveh ameriških zastav v vsakem prizoru," je odgovoril eden od Infinityjevih dizajnerjev.
"Hmm," se je namuznil Kotick, "ste prepričani? Black Ops 2 ni podrl rekordov prodaje v prvem tednu, zato sem moral odložiti svoj načrt nakupa Gvatemale."
"Helikopterje lahko nadomestimo s konvertiplani ..."
"Ne ne, tisto naj počne kekčevski Battlefield."
"Kaj pa, če bi imeli namesto teroristov povsem drugo sovražno frakcijo?"
"Na primer? Kitajcev ne smemo, bodo užaljeni in so prevelik trg."
"Err, Brazilci? Tamkaj itak nimajo novih konzol, tako da ne bodo vedeli."
"GENIALNO!"

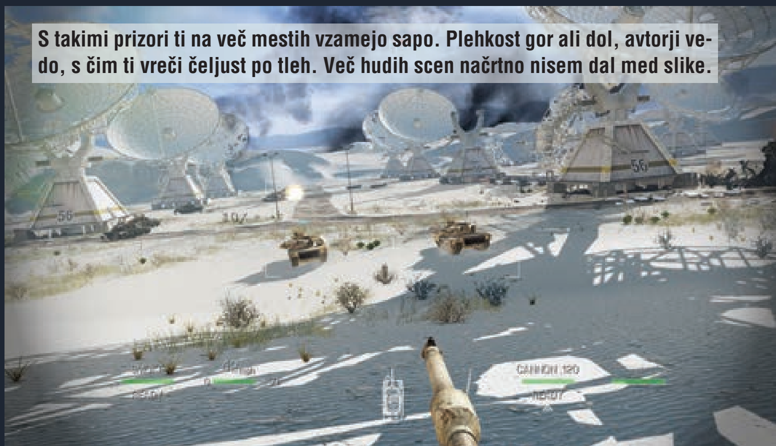
Klic Esmeralde

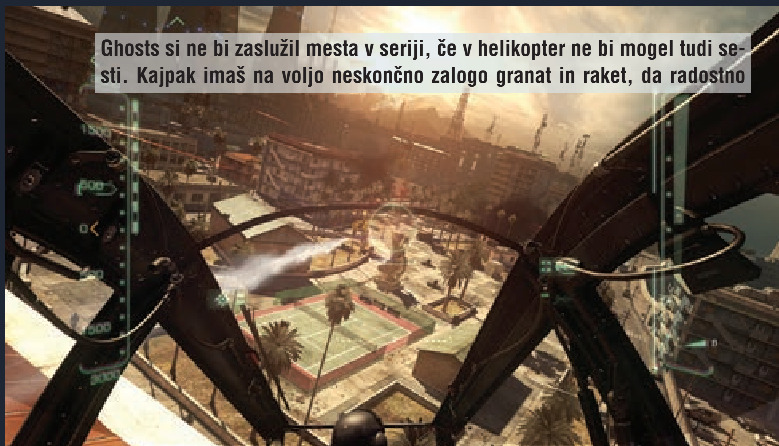
Za Ghosts, deseti (!) veliki naslov v seriji prvoosebnih streljank Call of Duty, smo vedeli, da bo imel zamaskirane specialce, ki bodo streljali druge specialce. Kot že tolikokrat. Nakar se uvodoma znajdeš v veselju, kjer napadalci južnoameriške Federacije zasedejo ameriški bojni satelit in z njim zbombardirajo pol severnoameriških mest v prah. Uf.
Modern Warfare se je s trojko pripovedno zaključil in hiša Infinity Ward, ki je pri razvoju ločena od Treyarcha in njegovih Black Opsov, je morala ustvariti nov svet. Napravili so takega, v katerem so šle vojne na Bližnjem vzhodu še bolj narobe, kot gredo v resničnosti, zato so tamkajšnje države izginile v jedrskem ognju. Nastalo situacijo je izkoristila južna Amerika, katere države so se povezale v Federacijo. In napadle proti severu. O-keej. Ampak v tem trenutku ti je ob vsakem novem Call of Dutyju itak vseeno, kako za lase privlečena je pripoved, tako da samo skomigneš z rameni.
Federacija je torej glavni negativec in slišati nasprotnike, ki se derejo v portugalščini in španščini, je fajn. Četudi se bo kdo počutil, kot da je padel v telenovelo. Arabščine in ruščine imamo mnogi že vrh glave. Je pa to skrajni domet originalnosti fabule. Čeprav se igra dogaja v bližnji prihodnosti, ne pričakuj robotov ali podobnega. Štiri petine rešetancije preživimo v koži Logana Walkerja, ki skupaj z bratom Davidom aka 'Heshem' spočetka sanjari o tem, da bi postal Duh, 'Ghost'. To so soldatje mitskih proporcev, ki naj bi delovali na nikogaršnji zemlji nekdanje južne Kalifornije, ki so jo satelitski napadi povsem uničili. Zato je njuna neusahljiva želja postreliti čimveč federacijskih prašinarjev, tankov in helikopterjev. Imata pa pri tem zanimivega pomočnika.
"Okej, te latinose imamo notri," je porekel Kotick. "A treba je uvesti kak nov igralni element. Mislim, da potrebujemo nekaj, na kar bodo padale punce. Treba je širiti bazo odjemalcev!"
"Er, mačke? Punce padajo na mačke."
"A si že videl kakšno mačko, ki bi fentala komandosa? Se mi je zdelo."
"Sem pa videl psa. Morskega psa. Z laserji."
"Dobra ideja ... a običajen nemški ovčar bo povsem zadostoval."

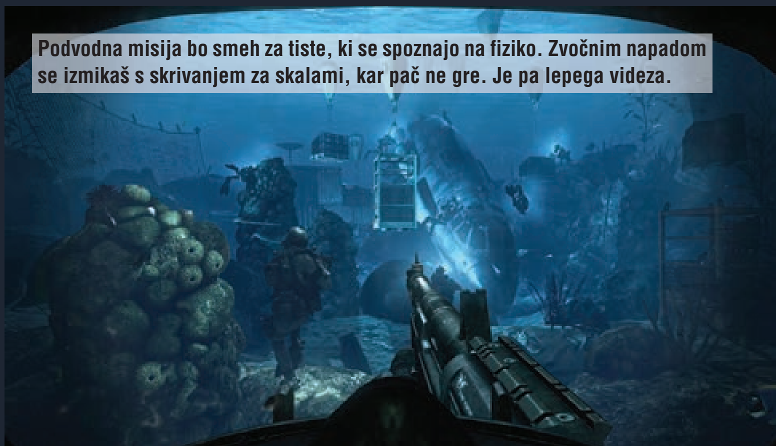
DEJ GA!

Zabavno je, da med vsemi zajebanci med Duhci najbolj izstopa pes. Morda zato, ker je drugačen od njih. Še verjetneje pa zato, ker so nemškemu ovčarju Rileyju, ki Logana in Hesha spremlja na patruljah, vdahnili več življenja kot ostalim. Vidi se, da so animatorji uživali, kajti pes se premika lepše kot ljudje. In je strašno simpatičen. Ko čepiš in čakaš, da bo sovrag šel mimo, te pogleduje izpod uhljev. Nato zate prestreže kroglo.
Riley se znajde tako v izvidniški kot napadalni vlogi. S kamerico na njegovem hrbtu lahko brata vidita nasprotnike, preden oni njiju. Če je treba, psa pošljeta v napad, kar za sovraga pomeni isto kot nož med rebra, samo da je tu bolj krvavo, ker gre goltanec. Na ta način skozi omenjeno kamerico na nekaj mestih 'igraš kot pes' in se kradeš skozi visoko travo. Žal pa Rileyja ne nadzoruješ takrat, ko sklati helikopter. Preveč si zaposlen z daljinskim usmerjanjem protimaterialne ostrostrelne puške, s katero moraš zradirati drug del scene, preden te preplavijo nasprotniki.
Kosmatinec gor ali dol, Ghosts se zaradi njega ni preobrazil v bolj odprto igro in je Call of Duty kot vsak drug. To pomeni, da boš ti poslušen kot kuža in sledil navodilom ostalih, drugače igra ne bo zadovoljna. Infinity Ward vedno znova uporabljajo ta ozko skriptani pristop in so ga prek Modern Warfarov že tako izpopolnili, da ga nemalokrat sploh ne opaziš, če nisi pozoren. V Ghosts je na primer zelo malo puščic na zaslonu, ki bi te usmerjale. Namesto tega to počno so-


Ghosts serijo Call of Duty odpelje na področje kmetovanja. Ne, saj ne. Še vedno je skriptana, adrenalinska prvoosebna streljanka s preveč helikopterji.


S takimi prizori ti na več mestih vzamejo sapo. Plehkost gor ali dol, avtorji vedo, s čim ti vreči čeljust po tleh. Več hudih scen načrtno nisem dal med slike.


Ghosts si ne bi zaslužil mesta v seriji, če v helikopter ne bi mogel tudi sesti. Kajpak imaš na voljo neskončno zalogo granat in raket, da radostno


Podvodna misija bo smeh za tiste, ki se spoznajo na fiziko. Zvočnim napadom se izmikaš s skrivanjem za skalami, kar pač ne gre. Je pa lepega videza.

borci z dobrimi ustnimi navodili, kar je bolj elegantno. Predvsem pa večinoma počneš reči, ki so smiselne, in ti ni treba klicati dvigala kot v Battlefieldu 4. Ravno v teh detajlih Ward poseka DICE.

Akcija v žilo

Ghosts mora v zameno za omejeno igralno polje ponuditi nekaj, kar te bo dovolj zamotilo, da mu uzdanja ne boš zameril. In priznam, da mu to mnogokrat uspe. S slehernim naslovom v seriji dobivamo bolj odpuljena prizorišča in vsakič se pridušam, da me sedaj ne bo nič več presenetilo. No, pa me je spet. Od razstavljanja vesoljskih postaj na prafaktorje do tankovskih napadov na puščavska raketna izstrelišča in diverzantske akcije proti federacijskemu rušilcu – Ghosts te spet po bondovsko pošilja na delovne dopuste po vsem svetu.

Predvsem pa je igralno bolj raznolik od Battlefielda, opisanega na sosednjih straneh. Pes in daljinska orožja so šele začetek, saj naokoli frčiš v jurišnem helikopterju in sedeš v tank. Najboljše so pak tiholazne naloge, kot je spuščanje po vrvi niz nebotičnikovega pročelja in izlet v sovražno polarno podzemno bazo. Kolikor je že Infinity Ward izgubil talenta z eksodusom Westa in Zampelle, očitno ga je ostalo dovolj, da zna napraviti napeto izkušnjo brez nenehnega rešetanja ali dramskih vložkov. DICE, uči se.

Hkrati je akcija takrat, ko stisneš sprožilnik, totalno pobezljana. Sovragi v vseh oblikah, od pešakov do helikopterjev (itak), se usuvajo kot zmešani. Da te ne snamejo, se moraš tiščati k zidovom, izza katerih samodejno pogleduješ z zretjem skozi merek. Od tam pokaš vse, kar se premika, pri čemer sovraga zaznavaš tako, da te on najprej 'oplazi'. Temu pravim 'Call of Dutyjev tok'. Nenehno imaš rdeč ekran, ker te zadevajo, ampak nikoli te ne ustrelijo do smrti, ker jih pihneš malo prej. Nakar se zdravje zadosti samodejno obnovi, da lahko pokol neprekinjeno izvajaš dalje. Ultimativna rambovska izkušnja.

Tistim, ki dajo več na realizem, špil sploh ne bo všeč, saj so nekatere sekvence popolnoma absurdne. Helikopterje z raketami sestreljuješ, kot bi šlo za space invaderje, in tvoja sedemdesettonska tankovska konzerva dirka kot veyron. Prej ko izklopiš možgane, bolje zate. Če tega ne moreš, te razumem; tudi sam sem večkrat pobuljil. Ghosts je pač bolj otročji material. Hitra hrana, tako po globini kot trajanju, saj spet zapolni približno šest ur.

U sux n00b

Opisana napol tirnična kampanja je ena plat slovesa Call of Dutyjev. A več ljudi ga kupi zaradi multiplayerja. Preproste, hitre partije, do katerih ti pomaga samodejni iskalnik soigralcev, so kot nalašč za polurni predah med tem, ko prideš iz službe, in tem, da moraš pedenat ženo. Po drugi plati pa je pristop manj kompleksen od Battlefieldovega, saj vozil duhčevo večigralstvo ne pozna, dočim je število igralcev omejeno na 18 (na konzolah trenutne generacije celo na 12). Vsa umetnost leži v refleksnem pošiljanju krogel med oči nasprotnika in podzavestnem poznavanju deathmatchevskih kart.

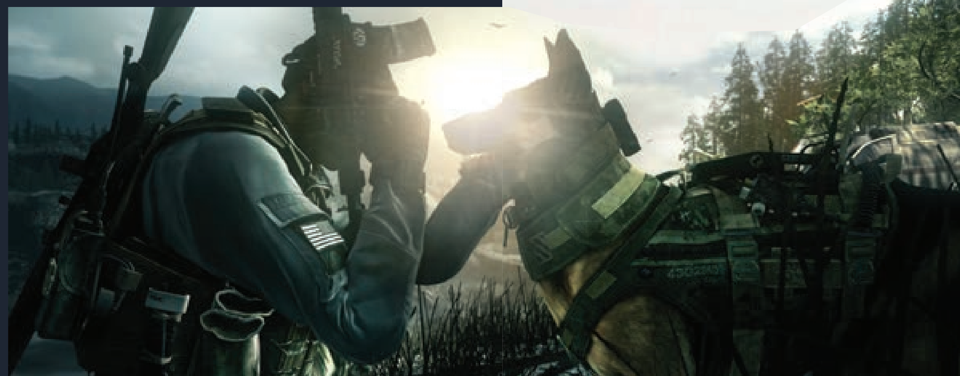
Te so bile v Black Ops 2 bolj male, dočim je štirinajst ozemelj v Ghosts postalo nekam velikih in odprtih. Občutno bolj kot denimo v Modern Warfare 3. To pomeni, da si nenehno izpostavljen, saj povsod vodi toliko dostopov, da jih je nemogoče učinkovito pokri-

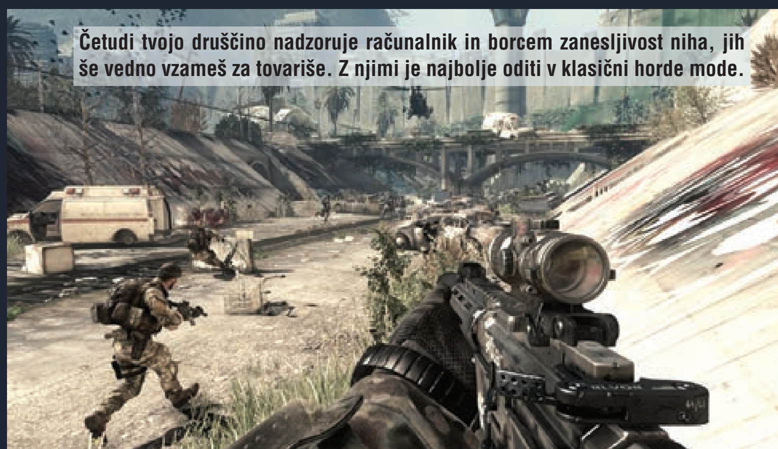


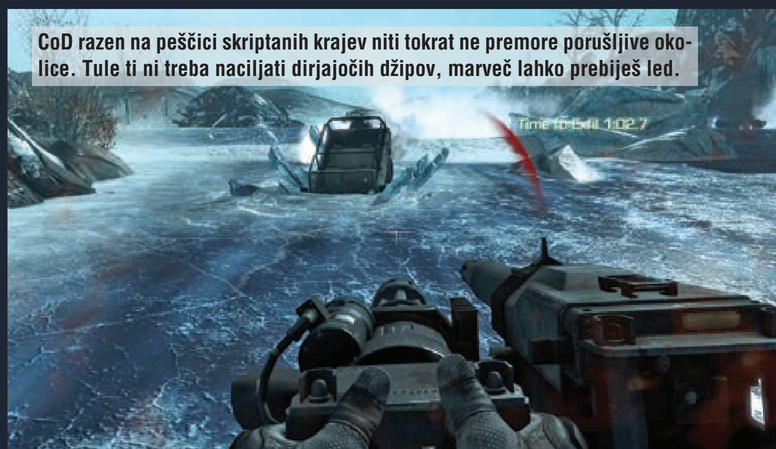
NEVARNI VUF

Bojni pes Riley je narejen po podobi resničnih vojaških kosmatincev, ki jih uporabljajo ameriški specialci Tjulnji (SEALS). Natančneje rečeno njihove najboljše enote DevGru ali Team 6, ki je med drugim pohopsala bin Ladna. V sestavi imajo belgijske ovčarje, ki so po konstituciji podobni nemškim, a so lažji in kompaktnejši, zaradi česar laže skačejo s padali. Seveda v tandemu s človeškim soldatom.

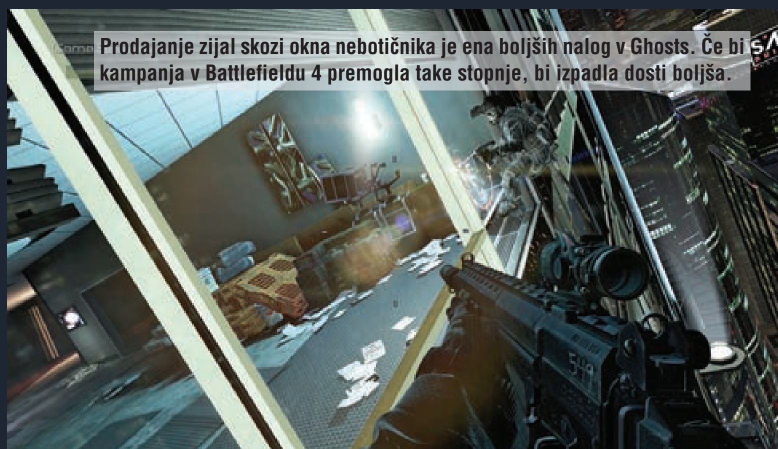
Psi so med bojem odeti v pravi zaščitni jopič iz kevlarja, na katerem je kopica visokotehnoloških gizmov. Med drugim termalna kamera, na katero se lahko priheftajo specialci in s pomočjo psa gledajo skozi zidove. Da naravnih danosti psa, kot so voh in hitrost, ne omenjam. Mimogrede, kužku, ki je sodeloval v Ladnovi akciji, je ime Cairo.

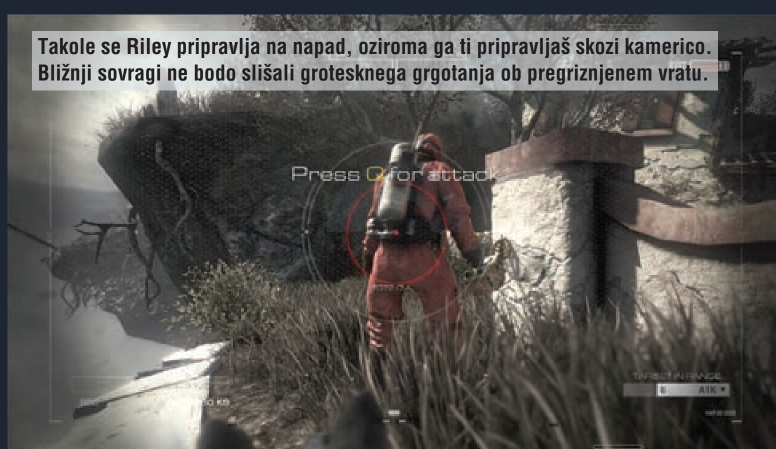



Četudi tvojo druščino nadzoruje računalnik in borcem zanesljivost niha, jih še vedno vzameš za tovariše. Z njimi je najbolje oditi v klasični horde mode.



CoD razen na peščici skriptanih krajev niti tokrat ne premore porušljive okolice. Tule ti ni treba naciljati dirjajočih džipov, marveč lahko prebiješ led.


Prodajanje zijal skozi okna nebotičnika je ena boljših nalog v Ghosts. Če bi kampanja v Battlefieldu 4 premogla take stopnje, bi izpadla dosti boljša.



Takole se Riley pripravlja na napad, oziroma ga ti pripravljaš skozi kamerico. Bližnji sovragi ne bodo slišali grotesknega grgotanja ob pregriznjenem vratu.

vati. Za nameček točke rojevanj še niso poštimane, ker se ti zgodi, da dobiš sovraga dobesedno na glavo. Tudi izkušeni bodo umirali bolj, kot so vajeni.
Posledično je najedanja s killstreaki še manj. To so ugodnosti, ki jih dobiš ob zaporednem pobijanju nasprotnikov, in segajo od izvidniških letal do zračnih topnjač, s katerimi lahko morijo nadaljuješ na višji ravni. Njihov sistem je povzet po MW3, torej s tremi razredi killstreakov (assault, support, specialist). Hkrati so odvrgli Treyarchovo oblikovanje soldata iz Blops 2 z omejenim naborom opreme ter uvedli svobodnejše odklepanje. Zdaj lahko večino orožij in dodatkov zanje pridobiš takoj, s punkti iz igre, namesto da bi moral levelati lik. Perki, torej bonusne lastnosti, so sedaj bolj poudarjeni, kar je v redu. A vse to so finese, ki smo jih v bistvu že videli v prejšnjih delih, in ne doprinesejo bistvene svežine.
Nekaj je najdeš med dvanajstimi načini, kjer so se Call of Dutyji vselej odlikovali z raznolikostjo. Cranked je recimo hecen modus, kjer moraš enega od nasprotnikov ubiti v tridesetih sekundah, sicer si kaput. A težko si predstavljam, da bi lahko taki alternativni modusi pritegnili za dlje časa. Večinoma se bo še vedno igralo team deathmatch, kill confirmed, domination in podobne stalnice.
Ko to spojiš s precej neugledno podobo (okolica ni porušljiva!), se ti zazdi, da je Infinity Ward zaspal na lovorikah, saj mi je bilo kmalu dolgčas. Za nameček PC še nima ne strežniškega brskalnika, ne namenskih strežnikov. Mlačno, mlačno. Vsaj igranje z boti je poštimano, če te to zanima.

"Tržniki pravijo, da Spec Ops ni pol toliko priljubljen kot zombiji," se je namuznil Kotick. "Treyarch vas malo prehiteva, a?" Požok je na obrazih Infinity Wardovih ljudi sprožil burno rdečico.
"Človek bi mislil, da se jih bodo ljudje že prenajedli. Očitno smo se zmotili in imajo radi brezmožgansko vsebino ..."
"Vraga, najdite še vi neko podobno obrabljeno temo!"
"Erm, vesoljce?"
"No, saj ni bilo težko."

Iztrebljenje originalnosti

Call of Dutyji imajo poleg kampanj in večigralstva že nekaj let tretjo komponento. Treyarchovi zombije, Wardovi pa po novem marsovce. Ali nekaj podobnega, ker so te nakaze iz modusa extinction generična zmes Starcraftovih Zergov, alienov in ostalih rogatih primerkov. Premisa je podobna zombijski: človeška četverica mora prodirati po karti in odstranjevati vse, kar renči. Pri tem tovori sveder za uničevanje nezemeljskih gnezd in ko ga zapiči v gnusno reč, se beštije zares usujejo.
Dlje kot prideš, več naprednejših orožij najdeš. To je pri nagnitežih smiselno, tu pa niti ne, če naj bi bil pripadnik vojske. Je pa modus naprednejši pri krepitvi tvojega lika, saj mu lahko s pobijanjem višaš statistike. Izbereš lahko vlogo 'tanka', pa inženirja, sanitejca in strelca. Tudi alieni so bolj raznoliki in imajo več posebnih vrst kot zombaklji. A Left4Dead se nima kaj bati, da bi ga tole prehitelo. Karta je zaenkrat samo ena in zgolj kombiniranju različnih poklicev se ima zadeva zahvaliti, da se je ne naveličaš že po prvem dnevu. Da bo prerasla v kaj več, jo bodo morali razvijati.
Začuda največ privlačnosti v Ghosts prispeva privesek k večigralstvu, ki se kliče squad battles. Namesto da razvijaš le en lik, jih zdaj celo množico, nakar to moštvo velikosti od štiri do šest članov popelješ na linijo, kjer kamerade nadzoruje računalo. Potem se lahko stepeš bodisi z umetno pametjo, bodisi z oddelki drugih igralcev. V tem trenutku še ne morem jasno skleniti, ali je priljubljenost le posledica tlačanskega odklepanja opreme na vseh soldatih, ali se zadaj skriva kaj več, saj v enem tednu moštva nisem mogel dodobra razviti. A tole igram največ.

"Kako je pa z rokom? Bo zadeva do novembra?" je vprašal Kotick.
"Za silo bo. Imamo pa resne probleme z grafičnim pogonom. Nezanesljiv in požrešen je."
"Torej enostavno povečajmo sistemske zahteve in to prodajmo kot napredek!" Navzoči so navdušeno zaploskali.

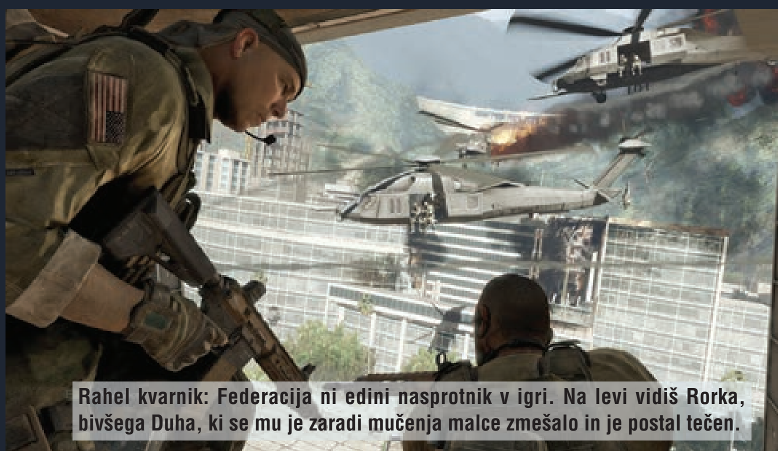
Dve ovci preveč

Ghosts na PCju terja šest gigabajtov pomnilnika in če jih nimaš, igre sploh ne požene. Poleg tega hoče še blizu petdeset gigabajtov na disku. Ob tem pa niti slučajno ni videti kot Battlefield ali Crysis. Prav nasprotno; pol večigralskih kart je dobesedno grdih, medtem ko se akcija v kampanji tudi na najboljših mašinah neprijetno zatika. Ljudje so hitro zgruntali, da špil takih sredstev v resnici ne potrebuje, in so izdali popravke, da lahko Ghosts igrajo tudi siromaki s 4 GB. Activisionovci so odgovorili s pravnimi grožnjami, kar je kratkomalo bedasto. Zakaj ovirajo ljudi, da bi kupili in igrali njihov špil, vedo le oni.
Škoda, da najnovejši Call of Duty preveva občutek, da ti prodajajo dva dni star kruh. Slabo optimizirana grafika, postano večigralstvo, alienski horde mode, ki ni nič novega ... Hvalabogu za squad battles in zabavno zastavljeno kampanjo. Toda v luči razvejane pripovedi v Black Ops 2 je tudi puščavništvo korak nazaj in užitek ob njem je v marsičem odvisen od tega, ali se naživanja iz prejšnjih delov še nisi naveličal. Če si se ga, boš ob Duhcih bolj kot ne trpel. Muči me tudi, da nima tako dobrih likov kot prejšnje. Stotnik Price, Menendez in Woods bodo ostali z nami, za Logana, Hesha in druščino pa si to težko predstavljam, čeprav konec cika na nadaljevanje. Še najbolj si bomo zapomnili pesjana, kar ni ravno pohvala.

Še malo in Aggressor bo lahko rekel, da je v Call of Dutyjih streljal že na vse možne nacije. Narode, ne 'tiste kljukaste' nacije.

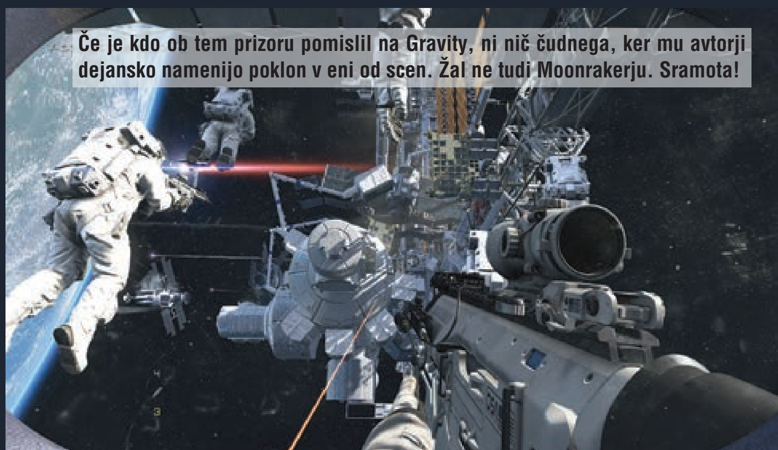
70 zanimiva tema kampanje ✔ kuža ✔ domiselna prizorišča ✔ oblikovanje oddelkov ✔ kriminalno slaba optimizacija ✖ dolgočasno večigralstvo v večini oblik ✖ vse preveč absurdna in nelogična ✖

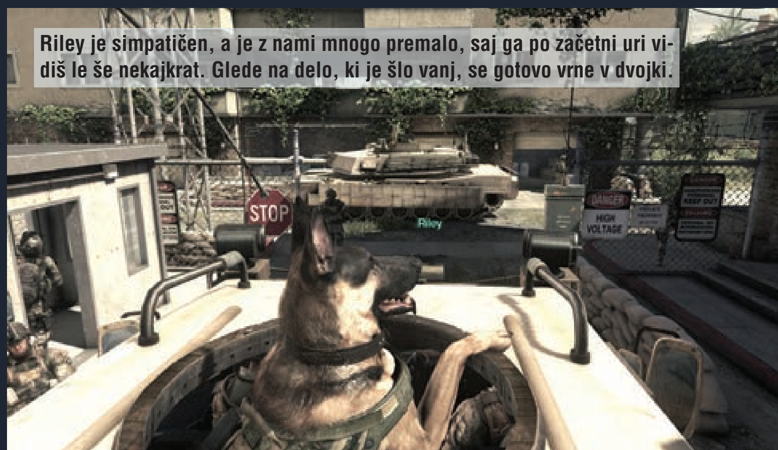
Infinity Ward / Activision


Rahel kvarnik: Federacija ni edini nasprotnik v igri. Na levi vidiš Rorka, bivšega Duha, ki se mu je zaradi mučenja malce zmešalo in je postal tečen.



Vanzemaljci v extinctionu najprej napadejo sveder, s čimer si lahko kupiš čas za nekaj strelov. Bolje, da dobro ciljaš, ker municije nenehno zmanjkuje.


Če je kdo ob tem prizoru pomislil na Gravity, ni nič čudnega, ker mu avtorji dejansko namenijo poklon v eni od scen. Žal ne tudi Moonrakerju. Sramota!



Riley je simpatičen, a je z nami mnogo premalo, saj ga po začetni uri vidiš le še nekajkrat. Glede na delo, ki je šlo vanj, se gotovo vrne v dvojki.



Ko prvič premagaš glavnega šefa, se ti odklene sedmi igralni lik, plemkinja. Je najbolj vsestranska od vseh, pa še hitro pride do uporabnih veščin.



Približan pogled nima igralne vrednosti, je pa toliko primernejši za kulske screenshote. Čeprav je špil daleč od spoliranosti Diabla III, je očesu všečen.

Path of Exile

Mobi uletavajo v trumah. Na odprtem manj očitno, v temnicah pa najdeš sobane, kjer so nabasani kot sardine. Uporaba veščin za nadzor množic je nujna.



Pri izbiri orožja ali igralnega stila nisi omejen in ju lahko prilagajaš trenutnim potrebam. V tesnih hodnikih je krempelj boljša izbira kot lok.



Več kot desetletje je minilo med drugim in tretjim Diablom. Eni smo nadaljevanje čakali bolj, drugi manj potrpežljivo, tretjim pa je bilo brezdelja dovolj. Ker trg ni ponudil akcijske frpjke po njihovem okusu, so pričeli delati lastno. Ekipa se kliče Grinding Gear Games in po sedmih letih razvoja, od tega zadnjih devet mesecev v odprti beti, so nam dali Path of Exile. Duhovno naslednico Hudičevca, katere glavna privlačnost je, da je brezplačna.

Kaj je na jedilniku

Akcijske frpjke nikoli niso slovele po zgodbi in Pot izgnanstva, ki se tako igralno kot vsebinsko nadvse zgleduje po Diablu II, ni izjema. Postavljena je na celino Wraeclast, kamor civiliziran svet pošilja kriminalce. Naselbine, kjer ljudje skušajo nekako preživeti, so redke, medtem ko širom divjine poleg tolp, ki se borijo za prevlado, preži pisan zverinjak. Za nameček so tu ruševine z magijo prepredene izumrle civilizacije, ki je za sabo pustila čarobne konstrukte in horde nemrtvih. A nekdo ima velikopotezen načrt za popolno nadvlado. Ustavi ga lahko le novodošlec, ki bo znal preseči svojo preteklost.

Lik izbereš izmed ponujene šesterice. Bandit, izvidnica in čarovnica so klasika žanra, dvobojevalec, templar ter senca pa posrečene mešanice. Potem se gol in bos znajdeš na neprijazni obali in z zarjavelim železom pričneš mlatiti zombije, da se prebiješ do prve vasi. S tem izveš, kako se bo odvijala vsa igra. Kvestov ne bo dosti, toliko več pa klanja mobov na obsežnih kartah z naključno dodanimi elitnimi bitji in polšefi. Dobra stara tlaka, se pravi, za boljšo robo in nove levele.

Morda celo pretirana, saj nekaterih instanc kar ni bilo konec in me je do izhoda gnala le opisovalska trma. Razočarajo tudi glavarji s hordami podložnikov na koncu vsakega poglavja. Noben od treh ne ostane v spominu in vsi so hitro odpravljivi brez posebnih taktik, le z brutalno silo niti ne dolgotrajnega tepeža. Pošten izziv je šele glavni zlobec, ki zahteva konkretne priprave pred spopadom, celo posebne stekleničke refoška. A okus ima kot pršut na pudingu, saj so ga dodali tik pred izidom in komajda paše v štorijo.

Diablo 2,5

Stara zasnova je sicer nadgrajena z nekaterimi modernimi prijemi, kot sta samodejno zviševanje statistik ob novi stopnji in hranjenje lika na strežniku, kar zahteva stalno spletno povezavo kakor v Diablu III. Hkrati pa vključuje anahronizme, kot je majhen inventar z različno velikimi predmeti. Kar malo smešno je, da lok v njem zavzame več prostora kot mogočen oklep. Bolj všečen je monetarni pristop. Wraeclast je skupnost barantanja, kar počneš tako z izbranimi neigralnimi liki kot živo rajo v mestih. Denar nadomeščajo koščki coprnij in čarobni dragulji. Računalniški krošnjarji imajo nek tečaj, med igralci pa je cena vedno 'po dogovoru'.

Ne glede na poklic liki niso zavezani k določeni opremi ali veščini. Izbira je prosta, omejena na izkustveni nivo in višino osrednjih lastnosti. Nič ni narobe, če ima čarodejka težek oklep in se bandit zanaša na energijski ščit. Z aktivnimi veščinami oziroma magijami v obliki več kot sto draguljev, ki jih poljubno vtikaš v opremo, in ogromne, likom skupne mreže pasivnih spretnosti, kamor ob vsaki stopnji vložiš novo točko po podobnem principu kot v Final Fantasy X, to zgradi robusten sistem, v katerem lik prilagodiš lastnim željam.

Igra za veterane

Ravno tu Path of Exile zasije, saj so hoteli Grinding Gear kot hardcore igralci ustreči sebi podobnim in tistim, ki jim elegantna enostavnost Diabla III ni v izziv. Zato so ustvarili neskončen lov za idealnim, do zadnje pasivne točke uravnanim setupom. Se pravi za tistim, kar je veteranom dejansko v večje veselje kot klanje! Večkratno predrkavanje nivojev je le sredstvo za doseganje ultimativne slaboritnosti na levelu 100, kjer vse pade, da se le prikaže na karti.

A špil globino pokaže šele, ko je tvoja izkustvena stopnja blizu 70, kar že samo po sebi terja dosti časa in grinda. Tedaj znaš ugotoviti, da si lik zastavil narobe, in mrzlično barantaš za kamne obžalovanja, da respecaš pasivne veščine. Oziroma spušiš v bitkah proti ostalim igralcem in v posebnih ligah, ki jih prispevajo avtorji. Občasen igralec, ki bo špil obrnil enkrat, nemara poskusil sodelovalni način ter nato vse skupaj zbrisal, te premišljene končnice ne bo užil in bo imel Path of Exile za povprečen izdelek, zastonjskosti navkljub.

Free to play ni pay to win

In kaj imajo avtorji od tega, da je špil zastonj? Služiti kanijo z mikrotransakcijami, pri čemer zagovarjajo 'etični model'. To pomeni, da denar ne prinese prednosti pri igranju, marveč ozaljšano podobo: avre na orožjih, ljubljenčke, imenovanje pošasti, dodatne zavihke v skrinji in podobne sladkosti. Čemu plačevati za take gradnike? Hja, če ti špil nudi na stotine ur zabave, mar ni etično, da podpreš razvijalca? Itak dobiš nekaj v zameno. Navsezadnje je s podobnim modelom milijone zaslužil Minecraft. Če uspe še Path of Exile, bo to znak, da smo igralci pripravljeni podpreti dobre naslove, ne da plačujemo premijske cene za prežvečena nadaljevanja.

***Quattro* se povsem zastonj nažije bolj diablovske igre od Diabla samega.**

77 zastonj! ✔ izviren sistem veščin ✔ obilna prilagodljivost ✔ unikatno trgovanje, tudi med igralci ✔ preobsežne karte ✖ starinski inventar ✖ izkaže se šele po grindu ✖ Grinding Gear

Hawken

Ob pojmu 'robotovščina' pridejo verjetno najprej na misel masivne hodeče železne gmote, ki ob vsakem koraku zatresejo tla. Kolosi, ki s kovinskim žvenketom okorno obrnejo trup in ustrelijo curek plazme. Ali potopijo raketno gnano pest v gofljo rogate pošasti, če si sposodim sceno iz Pacific Rima. Če razmišljaš tako, si mladost nedvomno preživljal ob Mechwarriorjih in Earthsiegih ter si v nos tlačil figurice Transformerjev, čeprav je na škatli lepo pisalo, da se jih ne snifa.
Večigralska free to play streljanka Hawken ni take sorte. Bliže je japonskemu izročilu, kjer kovinske konzerve počno akrobacije, ki se jih ne bi sramoval niti Ryu Hayabusa iz Ninja Gaidena, saj več gledaš izpuste njihovih reaktivnih motorjev kot žarkovnih pušk. Četudi Hawken igraš iz kabine, se premikaš z izjemno naglico in pošiljaš v sovrage prave salve raket. Spopadi so kratki, hitri in srditi, modusi pa podobni tistim v prvoosebnih internetnih streljankah stare šole. Zato je Hawken morebiti najboljši Unreal Tournament po Unreal Tournamentu.
Zato nima dosti skupnega s takisto aktualnim MechWarriorjem Online, četudi si v obeh pilot hodca. MWO je simulacija gigantskega stroja, ki je gibljiv kot tovornjak z naluknjano gumo. Hawkenovi mechi so bližji bojnim oblekam, ki so bolj pilotov podaljšek od hodečih stolpnic. Kdor išče počasnejšo igro s premišljenim ukrepanjem, naj vrže uč na Mechwarriorja, saj je Hawken lahkotnejši in hitrejši.


Hawken je dobra prvoosebna večigralska robotovščina, v kateri so mechi okretni in boji hitri. Imenitno je gledati poskakujoča mojstra, ki se zapleteta v dvoboj.


Tole pred mano je hodeča mikrovalovka / televizor / karkoli že recruit. Avtorji so se potrudili, da je videti kot kup odpadne krame in si želiš kaj boljšega.


Ni treba z vsemi orožji pedantno ciljati in nekatere rakete so samovodljive. Tudi zato začetnik po recruitu dobi tovrstno opremljenega rocketeerja.


Videz mechov sega od smešno kripastega do navdušujoče frajerskega. Tu je srž obširne menjave delov.

Petardo ma v rit'

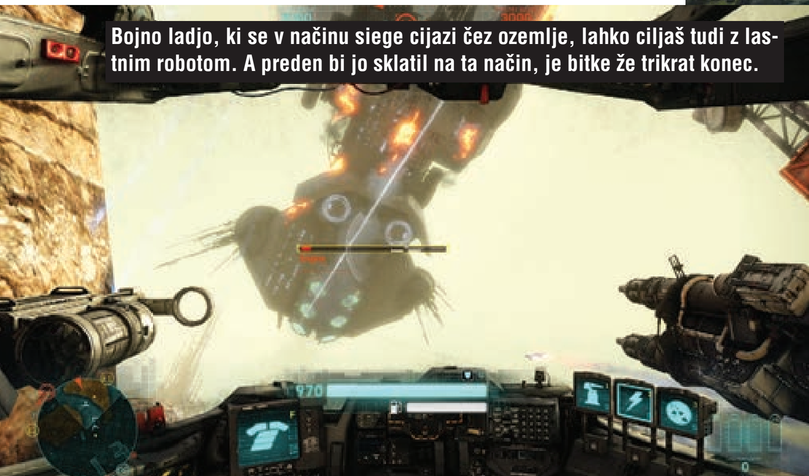
Ko prvič poprimeš za kontrole, preteče nekaj časa, da se navadiš na samosvoje gibanje. Četudi se hodci ne zvirajo kot zarjavele kripe, imajo nekaj vztrajnosti in zamika pri pospeševanju ter privzeto niso hitri. Se pa vse spremeni, ko stisneš tipko shift, s katero se vklopijo reaktivni potisniki. Z njimi robot zalebdi in ga lahko pošlješ počet piruete kot olimpijskega drsalca. Naveza shifta in tipke za premik vstran pomeni izmik, kombinaciji z vzvratno pa obrat v hipu.
Gimnastika ni zastonj, saj porablja samoobnavljajočo se zalogo goriva. Z motorji je takisto moč odleteti v luft – oziroma vsaj delati dolge skoke, ker to vseeno ni letalska igra. Četudi nekateri maherji v zraku počno stvari, ki bi sodile tja. Toda med dirkanjem ne moreš streljati. Ko se motorji ugasnejo, traja sekundo, da se orožja postavijo v strelno pozicijo! Še bolj ranljiv si pri samodejnem popravljanju škode, saj se tedaj robot izklopi in je glinast golob za vse, kar prilomasti mimo. Pridodaj mechwarriorsko pregrevanje topov, pa imaš prav fino taktično igro.
Hawken je zato poslastica za tiste, ki se ukvarjajo z mojstrovanjem gibanja in taktike v streljankah, saj ima kopico zahtev in ponuja dosti izziva. Nadzor je super in je podoben kot v ostalih prvoosebnih igrah, z WASDjem. Imaš pa naenkrat v rabi dve orožji, plus robotovo posebno sposobnost in za povrh malho pomagal.

Hodeči arzenal

V garažo lahko ob pisanju teh vrstic postaviš petnajst različnih konzerv treh kategorij: lahke, srednje in težke. Najmanjše frčijo okrog kot snete sekire, a jo morajo že po nekaj zadetkih podurhati celit rane, dočim težke vsrkajo več škode in so zato okornejše. Tasrednje so vmes. Presunljivo, vem. Vsak kovinko na bojišču najde primerno mesto, ki ga zapovedujejo njegove lastnosti. Tudi primerki v istem masovnem razredu se namreč razlikujejo po podrobnostih v gibanju, najbolj pa po orožjih in posebni veščini.
Reaper, eden lažjih strojev, je denimo namenjen ostrostrelskemu špikanju sovraga od daleč. Njegova orožja so zbirka daljnostrelnih topičev, ki jih lahko sproža v približanem pogledu, posebna sposobnost pa je nekajsekundna mikrometrska natančnost. Berserker je njegovo popolno nasprotje: robot, s katerim greš nasprotniku direktno v fris. Oziroma raje za hrbet, ker je še vedno v lahki kategoriji in nočeš, da te kdo preveč na gobec. Na rokah ima bazuko in rotirajoče topove, za nekaj sekund pa zna vklopiti povečano škodo.



Radar v spodnjem kotu te v nekaj sekundah usmeri proti dogajanju in kmalu je zaslon poln eksplozij ter frčečih kovinskih delov, tvoj stroj pa se z razbito šipo in piski vleče stran. Hudo.


Bojno ladjo, ki se v načinu siege cijazi čez ozemlje, lahko ciljaš tudi z lastnim robotom. A preden bi jo sklatil na ta način, je bitke že trikrat konec.

DUH MAŠINE

Če hočeš o svetu Illala izvedeti več, posezi po stripiču Hawken: Genesis. V njem se boš seznanil s tem, kako so planet sprva obvladovale tri korporacije – Prosk, Sentium in Crion. Slednja je nato propadla v kolapsu, ki je izpustil nanovirus in opustošil planet. A bržda so ti domišljijo najbolj vznemirile podobe robotov in okolice. Gre za izdelek risarja Khanga Leja, vodilnega dizajnerja igre. Njegova zbrana dela so na Khang-le.com. Pri hodcih iz Hawkena mu je za navdih rabil malo znani svet Machinen Kriegerja japonskega ustvarjalca Kowa Yokoyame. Roboti in tanki so tam videti, kot bi jih sestavil iz čisto nesorodnih strojnih delov. Zato ima CR-T recruit mikrovalovko.



To sta le dva primera in spisek pozna vse od hodečih bunkerjev do techniciana, ki popravlja soborce. Vloge sicer ne dosegajo globin tistih v frpjkah ali Team Fortressu 2 in lahko si uporaben z večino. Če nisi, lahko ob smrti robota v isti bitki itak zamenjaš. To pa pomeni, da je dobro zaobvladati več različnih bojnih vozil. In hkrati, da boš nianse odkrival kar nekaj časa.

Skoraj zastonj

Na štartu ti je namreč dosegljiv le en robot, komična mikrovalovka CR-T recruit. Z uspehi v bojih zbiraš izkušnje in denarce, s katerimi odklepaš nove in jih razvijaš. Na ta način pridobiš orožja, ki pa so vsa alternativa in ne popoln nadomestek. Hawken ne pošilja na bojišče pušk, ki bi radirale vse pred sabo le zato, ker si tlačanil kot zmešan. Vsako moraš zaobvladati in celo recruit je v dobrih rokah nevaren najboljšim.
Vseeno je razkorak med nerazvitim in krepkim robotom občuten. Slednji ima učinkovitejšo veščino, po izbiri okrepljene parametre gibanja in streljanja, pa boljšo notranjo opremo, kot so dodatni oklepi. In več uporabljivih pripomočkov. Na tla lahko vržeš energetski ščit ali radar, presenetiš nasprotnika z elektromagnetnim pulzom, ali vanj enostavno vržeš veliko mino.
Prav vsi našteti igralni elementi so dosegljivi skozi normalno igranje. Avtorji so iz Hawkena učinkovito izločili osovražene 'pay to win' elemente, ki kazijo toliko drugih zastonjskih naslovov. A vseeno morajo preživeti družine in iz tebe izvabiti denarce. Popoln zastonjkar se bo zato pri odklepanju modulov nagaral. Neučakanci morejo nove hodce odkleniti za 4 evre, kar ni veliko. Se pa nabere, če z 'meteor krediti' nabaviš še vse izboljšave in kozmetiko. Slehernemu robotu lahko menjaš noge, trup, roke, izpuhe in animacije, s katerimi zafrkavaš nasprotnike. Specialno pofarbani deli so edina reč, dosegljiva samo za pravi denar. Plačilo gre skozi spletno stran in moč je uporabiti kreditne kartice ter Paypal, Paysafe Carda pa ne.

Neo-Akira

Spričo naštetega je Hawken prijeten za začetnika. Uvajalni program te sicer nauči le golih osnov in če hočeš trenirati z boti, se moraš pomatrati in ročno zaganjati karte ter dodajati silicijčnike, saj v vmesniku te možnosti še ni. A tudi ob soočenju s soigralci te skuša samodejni iskalnik spariti s podobno veščimi. Tovrstno uravnoteženje se zna izjaloviti in lahko fašeš močen premlat, a načeloma se da najti dobro igro. Strežnike lahko izbiraš tudi sam, s spiska.
Igro in skupnost preveva zanesenjaško vzdušje, ki me je spomnilo na Natural Selection 2. Neodvisa hiša Adhesive je Hawken napravila na Unrealovem pogonu. Pri tem se je stilsko potrudila, saj so prizorišča planeta Illal, kjer se boji odvijajo, zelo samosvoja. Če omenim Neo-Tokyo iz animeja Akira, bom še najbližje podobi urbanih delov. Vkup zmetani videz robotov gre medtem nekam v smer stripa Tank-Girl. Ob oglašanju hidravlike ter alarmov se počutiš kot pilot nečesa, kar te pelje kot blisk, a bo hitro razpadlo. Svojstveno, vendar izročilu primerno, kajti Illal je doletela katastrofa: izbruh nanovirusa Hawken.

***Aggressorja** je odslej strah, da bo mikrovalovka shodila in ga skušala v spanju ustreliti.*

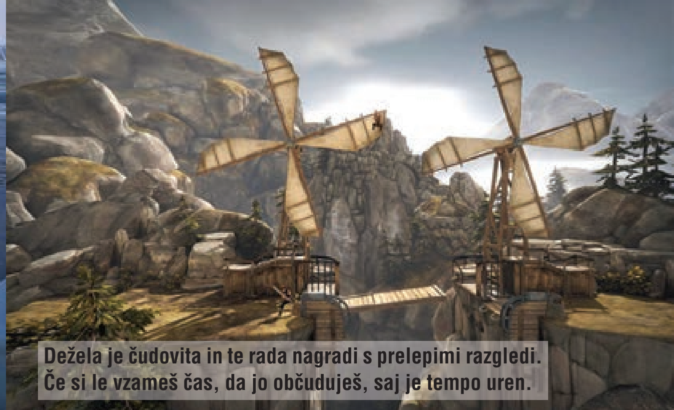
strelska mehanika ✔ večplastnost ✔ luštni roboti in prizorišča ✔ nezatežen F2P-sistem ✔ malo kart in načinov ✖ občasne težave z iskanjem igralcev ✖ Adhesive / Meteor

Zoreč kot vino

Saj ne, da je pripoved pomembna. Iz nje izhaja, da se korporaciji Prosk in Sentium mlatita za vire, zato se roboti tepejo. V igri so te podrobnosti neopazne, saj štorijalnih načinov še ni. Imaš klasičen deathmatch in moštveni deathmatch za do dvanajst igralcev. Missile assault je odvrtek poznanega zavzemanja strateških točk, destruction pa modusa horde, kjer se s človeškimi pribočniki braniš pred valovi botov. Edini originalnejši način je siege. Tu moraš z roboti najprej po karti nabrati gorivo, da izstreliš zračno bojno ladjo. Ta odlebdi do nasprotnikove baze in jo skuša uničiti, sovrag pa se ji lahko zoperstavi s protizračno obrambo sredi bojišča, ki jo moraš zato zavzeti.
Karte so raznolike, se pa vidi, da avtorji na štartu še niso imeli izkušenj, saj so začetne spričo kopice slepih ulic bolj tako-tako. Za nameček je vseh zgolj sedem. Toda frišne pritekajo in so z vsakim izvodom imenitnejše.
Hawken je namreč formalno še v odprti beti in naprednosti, kot je podpora klanom ter spectating, šele pridejo. A že več kot leto je dosegljiv vsakomur in vanj je moč metati denar, zato je opis na mestu. Gre za prijetno igro, ki se bo razvijala. V tem trenutku ji zavda manko raznolikih načinov in ker nima oderuškega napredovalnega sistema, to ironično pomeni, da nisi tako prilepljen k tlaki. Zato jo je težko igrati neprenehoma ure in ure. A morda je tako bolje. Ko imaš pol ure, je Hawken odlična sprostitev in naslov, ki dobro združi izročilo starih FPSjev z novimi časi. Hajdi na *Playhawken.com.*



The Last Guardian prestavljajo v nedogled, a nič ne de, saj praznino dostojno zapolni Brothers. V srži gre za tretjeosebno akcijsko avanturo, ki v mnogoterem pogledu spomni na stvaritve Team Ica.



Dežela je čudovita in te rada nagradi s prelepimi razgledi. Če si le vzameš čas, da jo občuduješ, saj je tempo uren.



Pravljičnosti in risankavosti navkljub igra ne cilja na najmlajše. Kar nekaj je krvavih prizorov, temačnosti in odraslih tem, ki bi bile za malčke prehude. Skoraj kot Del Torov Favnov labirint.



Brata srečata široko paleto bitij. Nekaterih hudobnih se morata na izvirne načine odkrižati, drugim pomagata.



Uganke niso zapletene, a zavoljo hkratnega upravljanja dveh likov izpadejo sveže. Prvi poganja kolo, drugi gre po ovco.

Brothers: A Tale of Two Sons

Vsake toliko skozi stagnacijo in generičnost naše industrije kot strela z jasnega useka nekaj drugačnega, posebnega. Tako ti srce ožame Journey in na usta otroški nasmeh nariše Super Mario Galaxy. Še eno tovrstnih presenečenj je Brothers, ki prihaja iz razvijalske hiše Starbreeze, znane po Riddickovih špilih. Pisana tretjeosebna akcijska pustolovščina postreže z raznolikostjo, izvirnostjo, nevidenimi prijemi in pravljičnostjo, ki bo zdramila najgloblje spečega otroka v tebi.

Povest za dušo

Kot se zagre za vsako veliko avanturo, je v ospredju kvest, ki se začne v vasici. Nedolgo tega sta brata izgubila mater, zdaj pa je ogroženo še življenje očeta. Vrač jima veli, naj poiščeta čarobno drevo. Kot se za pravljice spodobi, lek leži za devetimi gorami in devetimi vodami.

Odprava se seveda izkaže za krepak zalogaj. Srečala bosta vrsto dobrodušnih in zlonamernih magičnih bitij, kot so troli, grifoni ter podvodne pošasti. Potepala se bosta po gozdovih, hribovju, rudnikih, polnih strojev, in pokrajinah, odetih v belo ali rdeče. Bratska vez se bo vseskozi krepila, čeprav bi jo drugi radi pretrgali, in še pred koncem se bosta zavedla svoje majhnosti v ogromnem svetu.

Z njima se boš široko nasmejal in okusil mnogotero grenko solzo. Stkala se bodo nova prijateljstva in poznanstva. Občudoval boš impozantno arhitekturo in neokrnjeno naravo v svetu, ki je kljub premočrtnosti širen in čudovito raznolik. Redko imaš občutek že videnega in za vsakim vogalom čaka nekaj novega, kot bi se lotil novega poglavja najljubše knjige.

Vaja za prste

Naj bosta štorija in svet še tako v ospredju, bistvo je v preprosti, učinkoviti in inovativni igralni mehaniki, ki postane neločljiva od rdeče niti – bratskem sodelovanju. Dvojec namreč upravljaš sočasno: starejšega z levo gobico na kontrolerju, mlajšega z desno. Nenavadnosti se urno privadiš in čeprav gre za silo tudi s tipkovnico, je občutek s ploščkom mnogo boljši. Igranja v dvoje ni, vendar je enoigralska nadzorna shema udejanjena z razlogom. Ta postaja vse jasnejši, bolj ko se bližaš epilogu.

Brothers spomni na prastare Gobliiins, saj moraš za napredovanje raziskati trenutno lokacijo in razmišljati, kako s kombiniranjem likov priti naprej. Starejši denimo dvigne mladca čez previs, nakar slednji spleza na drevo, s čimer upogne vejo, da se mu prvi pridruži. Nadalje eden in drugi poprimeta za lastni konec dolge cevi, ki jo neseta skozi labirint strojev, nakar z njo ustavita ogromno kolesje, oziroma veslata vsak na svoji strani čolna in družno prelisičita hudega psa. Včasih se pot razcepi, tako da malček teče po brveh in premika stikala, ki odpro pot starejšemu, ta pa binglja na premikajočih se kavljih. Izpostavljene pohvale je vredno, da se prijemi ne ponavljajo.

Lotevanje neprijateljev ni bojevalno, saj manjka klasično udarjanje. Vsak nasprotnik je lastna uganka, pri čemer ni treba imeti vrhunskih refleksov. Mestoma je sicer moč umreti, vendar igra na splošno ni posebej arkadna in finomehanično skakalna. Tudi inventar je odsoten, kajti če moraš kaj uporabiti, tisto zgrabiš in odneseš. No, preveč ti ne bom izdal, saj so presenečenja navdušujoča.

Mana za srce

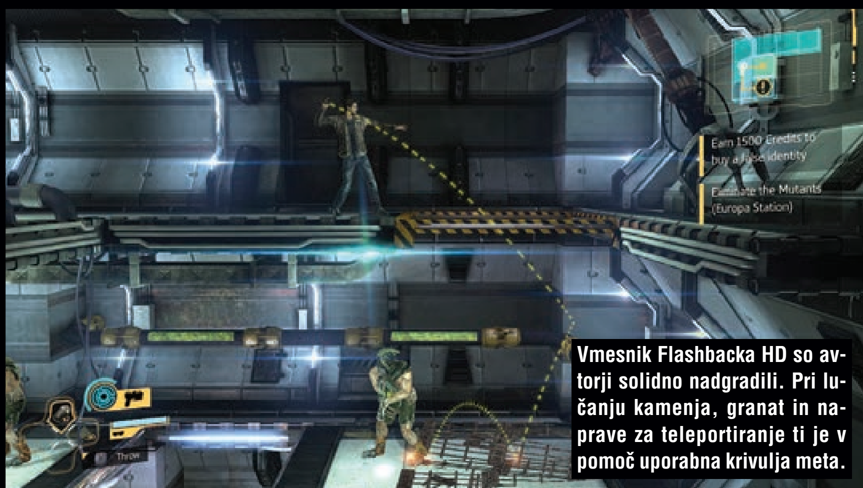
Velik pečat na igri je pustil švedski filmski režiser Josef Fares, znan po odbitih komedijah Jalla! Jalla! in Kopps. Pozna se, da je v ozadju vizija nekoga, ki mu je kristalno jasno, kaj želi doseči. Farbovitost te spodbuja, da se ustaviš in uživaš v pokrajini. Ponekod najdeš celo klopce, namenjene občudovanju narave. Nasploh je risankasta podoba kljub tehnični starikavosti prelestna, sporazumevanje teče z izmišljenim jezikom ter kriljenjem z rokami, ob vzdušni muziki pa se ti nemalokrat milo stori.

Naj te badžetna cena 14 beličev na Steamu, Playstation Storu (PS3) in Xbox Livu (X360) ne zavede. Brothers je sicer mimo (pre)hitro, saj traja le kake tri do štiri ure, in ne nudi velikega izziva. A želel si ga boš ponovno preigrati, kot vnovič vzameš v roko omiljeno slikanico. Je docela osredotočen in dostavi globoko, nepozabno izkušnjo. Gre za enega tistih redkih biserov, ki ti v enem samem večeru spremenijo pogled na igranje in elegantno transcendirajo medij. Eskapizem spoji z umetnostjo, obenem pa ne pozabi na igranje in nenehno prijetno preseneča, vse do fantastično ganljivega finala. Starbreeze, kapo dol.

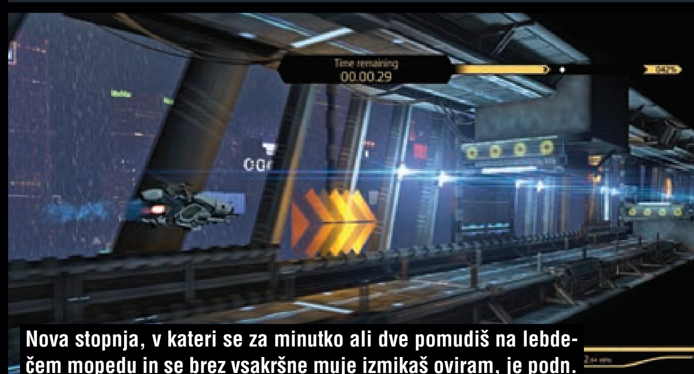
***Kavbojca** čarobno vandranje k drevesu življenja zadene naravnost v srce.*

90 inovativni igralni prijemi ✔ ganljiva pravljica v čudovitem svetu ✔ brez balasta ✔ zaključek naravnost za anale ✔ kratkost ✖

Starbreeze / 505 Games

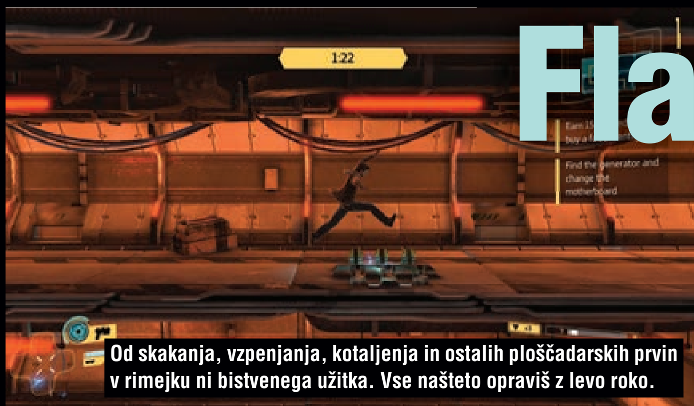


Vmesnik Flashbacka HD so avtorji solidno nadgradili. Pri lučanju kamenja, granat in naprave za teleportiranje ti je v pomoč uporabna krivulja meta.



Nova stopnja, v kateri se za minutko ali dve pomudiš na lebdečem mopedu in se brez vsakršne muje izmikaš oviram, je podn.

Flashback HD



Od skakanja, vzpenjanja, kotaljenja in ostalih ploščadarskih prvin v rimejku ni bistvenega užitka. Vse našteto opraviš z levo roko.


Človeški sovragi ti povzročajo bistveno manj gorja kot jurišniški leteči kovinkoti. Pred izstrelki se ubraniš s pravočasno aktivacijo energijskega ščita.

Lokacijam 2D izvirnika z ločljivostjo 320 x 240 (ki je priložen) so francoski tvorci v rimejku dodali tretjo dimenzijo in milijone barv.



Flashback, od strani gledana akcijsko-pustolovsko-platformska igra iz leta 1992, ni bil prelomen. Po animaciji glavnega lika je resda prekašal večino takratnih špilov, vendar sta tehniko rotoskopiranja, kjer lik nastane s kopiranjem gibanja resnične osebe sličico za sličico, pred njim uporabila Prince of Persia in Another World. Baročno premikanje junaka Conrada je slabo vplivalo na nadzor, zaradi česar si med raziskovanjem lune Titan, udejanjene iz nelinearno povezanih lokacij, umiral hitreje kot postrvi na suhem.
Svojčas so špile pač delali drugače in če si Flashback tako kot jaz igral pri dvanajstih, so ti v spominu ostale dobre lastnosti. Se pravi svilena animacija, stalen občutek nevarnosti in filmski vložki, ki so pospremili obiskovanje eksotično-futurističnih lokacij. Kako pa se dvajset let stare osnove obnesejo na sodobnem PCju, PS3 in xboxu 360?

Poskusi še enkrat, Conrad

Najprej gre poudariti, da novi Flashback ni zvest prenos originala v 2,5D-grafiko, temveč priredba. Zaradi tega odpade možnost preklapljanja med staro in novo verzijo, ki je domiselno zaznamovala specialno edicijo Monkey Islanda. Izvirnik je vključen kot ločen špil in rabi bolj kot ne temu, da spomni, kako so od časov Mita Trefalta in Kurta Cobaina napredovali grafika, zvok ter igralni vmesniki.
Conradovo poslanstvo je vseeno ostalo staro, le da si pri streljanju, ki je bilo prej sila okorno, pomagaš z miško. Usmerjanje laserskega žarka na pištoli je zdaj lažje in natančnejše. Pri gibanju pa si kljub poligonski zunanjosti še zmerom omejen na eno ravnino in štiri osnovne smeri. Heroj kot njega dni obvlada skakanje, vzpenjanje na višje platforme in visenje z robov, pri čemer lahko sovražnike usmrtilno potisne v objem gravitacije. Vračajo se takisto metanje kamenja za preusmerjanje pozornosti paznikov, ki se sprehajajo levo in desno, omejeni energetski ščit, s katerim se braniš pred izstrelki, granate in naprava za teleportiranje. Le-to v kasnejše stopnje vnese nekaj tuhtanja, saj moraš aparatus v nedostopni predel, kamor se nato prežarčiš, spretno zalučati skozi špranje, ki niso vselej očitne.
Da igra ni osredotočena zgolj na streljanje, je navdušilo začetkom devetdesetih in je fino tudi danes. V uvodni džungli, kjer amnezični Conrad pristane po begu pred oblastmi, je treba poiskati teleporter in ga prinesti ranjenemu liku, nekomu drugemu pa izročiti sadeže, ki jih prav tako najdeš v bližnji okolici. V urbani lokaciji New Washington je na sporedu kurirsko prenašanje predmetov med železniškimi postajami ter branjenje kolega na poti do laboratorija. V stopnji, posvečeni futurističnemu resničnostnemu šovu, pa te čaka dosti vzpenjanja in onesposabljanje nevidnih min, ki jih zaznaš, ko preklopiš v detektivski način.

Zgodovina se ponavlja

Žal je skupni imenovalec naštetih telovadno-avanturističnih dejavnosti boleča enostavnost. V izvirniku ploščadenje in zagonetke same po sebi niso bile bistveno bolj zahtevne. So pa take izpadle zaradi bolj omejenega nadzora, debilnega inventarja in še kakšne okornosti, ki so jih avtorji v rimejku odpravili. Ker si moral veliko bolj paziti, si menil, da je igra bolj komplicirana, kot je v resnici bila. Sem spada tudi smrt, ki je v novi verziji bistveno manj boleča, saj je življenj neskončno in nadzornih točk povečini zadosti.
Še dobro, saj so ga Francozi (znova) usrali pri interakciji s sovragi in njihovem obnašanju. Velikokrat sem moral ponavljati kak predel, ker so me ob moderni inačici prehoda na sosednji zaslon, ki ga ponazori nenaden preskok kamere, od neznanokje napadli lebdeči roboti in me pokončali. Ta vrsta capinov ti je trn v peti skozi vso igro in ne razumem, zakaj so se kovači 'starošolskost' odločili obdržati ravno pri tem nelaskavem gradniku originala. Zato niti ni slabo, da lahko robotske in med sabo domala enake človeške čuvaje streljaš kar 'čez zaslon', kjer si jim neviden, ter pod koti, iz katerih oni tebe ne morejo.
Za zgrešenega ali vsaj nepotrebnega se za nameček izkaže sistem nadgrajevanja edinega orožja in Conradovih sposobnosti, kjer je napredek komajda zaznaven. Kakor tudi spretnostni izzivi v virtualni resničnosti in stilizirane animacije, ki naj bi razširile in pojasnile za današnje čase banalno zgodbo o heroju z luknjastim spominom in alienski zaroti. Novi vložek, kjer se na futurističnem mopedu izmikaš oviram, pa je povsem zanič.
Kar je bila pred dvajsetimi leti zapeljiva izkušnja, ki je sicer znala parati živce, a je bila za svoj čas napredna in zato privlačna, je v preobleki nezadostna in medla akcijska platformščina. Svetujem, da 10 evrov, kolikor Flashback HD stane na Steamu in v eni od konzolnih e-trgovin, prihraniš. Če te daje nostalgija, raje uporabi enega od številnih emulatorjev. Trpel boš, a zastonj.

Ko se mu bo zahotelo nazaj v prihodnost, se bo Case zadovoljil z Michaelom J. Foxom in Zemeckisom.

55 lična 3D-podoba ✔ nostalgičnost ✔ rafalno umiranje zaradi jurišanja sovragov ✖ problemi s kamero ✖ neučinkovite nove pritikline ✖ razširjena štorija je bedna ✖

VectorCell / Ubisoft



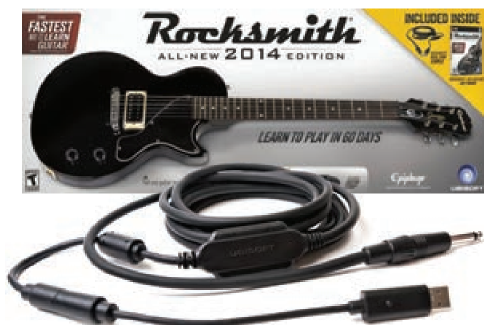


Farbovita avtocesta ostaja podobna prejšnji. Proti tebi letijo navodila, ki jih izvedeš v skladu z ritmom. Graf zgoraj kaže, koliko si zaobvladal določene odseke. Težav z avtomatsko težavnostjo ni, saj jo lahko sam prirejaš in se posvečaš težavnim delom. Frišno je ozadje, ki se dinamično prilagaja muziciranju.

Kavbojc žuljavih prstov požene prenovljeni učenjaški program Rocksmith 2014.

Rockovač 2014

Leto dni je minilo, odkar smo pod drobnogled vzeli Ubisoftov ambiciozni Rocksmith. Kitarski heroji v dnevnih sobah so bili prisiljeni odrasti in se zresniti. Do tedaj so ritemsko stiskali pisane knofe na plastičnih glasbilih v skladu z navodili na zaslonu. A tisti časi so mimo. V Rocksmith namreč vštekaš pravo električno kitaro ali bas. Inačica 2014, ki po besedah stvariteljev ni nadaljevanje, temveč nadomestitev, se zato trudi biti predvsem učitelj. Tak, ki se je pripravljen ozreti h koreninam in se tudi poigrati.



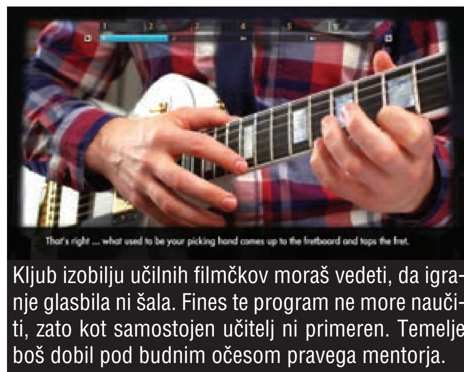
Komplet z inštrumentom prodaja le Amazon. Kitara je itak lahko vsaka, fora je v posebnem kablu. Zamik tokrat dela manj težav, a še vedno moraš zvok peljati iz konzole po analognem, ne HDMI-kablu.

Potrpežljivi mentor

Najprej določiš raven predznanja in nagnjenost k solažam ali akordom. Nato na seznamu petinpetdesetih poiščeš štikelc. Tokrat poleg rock legend, kot so Queen, Dylan in The Who, najdeš kar nekaj trše robe, ki sega od Pantere prek Slayerjev do Maidnov. Zadovoljne bodo tudi nežne duše, prav tako je zastopanih dovolj modernejših podzvrsti, zlasti ko prišteješ impresivno zbirko doplačljivih pesmi v obliki DLCja.

Po izbiri uzreš značilno guitarherovsko avtocesto. Po njej proti tebi frčijo kvadratki, ki ti povedo, kateri ton oziroma akord boš odigral ali kakšen prijem boš izvedel. Znalci bodo v njej prepoznali barvito različico tablatur – poenostavljenega načina zapisovanja glasbe za kitaro, ki ne zahteva poznavanja teorije.

Manjka torej karierni način, ki je tvoril jedro prvega Rocksmitha. V njem si se zlagoma prebijal skozi skupke komadov in iz zakotnih pajzljev prilezel do zvezdniških stadionskih nastopov. Na njegovem mestu se je znašel primernejši, nedvoumno imenovani modus 'nauči se pesem'. Zdaj pač stremiš k zaobvladanju posameznih viž, s katerimi se spoprimeš po lastnem tempu, brez nepotrebnega priganjanja.



Kljub izobilju učilnih filmčkov moraš vedeti, da igranje glasbila ni šala. Fines te program ne more naučiti, zato kot samostojen učitelj ni primeren. Temelje boš dobil pod budnim očesom pravega mentorja.

Ena glavnih zamer originalu je bilo avtomatično stopnjevanje težavnosti. Ko je začetnik zadel par osnovnih tonov, se je samodejno zvišala, vendar je ta skok ustrezal nekajtedenski vadbi. Zdaj je učenje mnogo lažje, saj je kadarkoli na dosegu roke orodje, s katerim izbereš odsek komada, ki se nato ponavlja v nedogled. Hitrost in kompleksnost sta poljubno nastavljivi, tako da je pot do mojstrovanja neboleča. Cilj si dosegel, ko avtocesta izgine in ostaneš sam z muziko ter veličastnim občutkom zmage, kakršnega nista zmogla ne Guitar Hero, ne Rock Band.

Hec to ni

Rocksmith pač ni več igra(ča), kot so bili predniki, česar se vse bolj zaveda. Ni primeren za petkov žur s tremi prijatelji, oboroženimi s plastičnimi inštrumenti in gajbo piva, saj je večigralstvo bolj za okras. Kdor pogreša zbiranje točk in lahkotnejši pristop, bo vsaj nekaj zadoščenja našel pod zavihkom 'guitarcade'. Tu se lotiš igranja komadov, kjer izbereš težavnost, nakar se trudiš izboljšati točkovni rekord. Če se prevečkrat zmotiš, je igre konec, v prevladujočem kontekstu učenja pa ves način izpade precej nepotrebno.

Bolj smiselne so mini igre, ki še nadkrilijo tiste v izvirniku. Naj te ne zavedejo, saj imajo didaktičen namen. Klasična 2D-pretepačina in dirkačina te učita lestvic, nindžo upravljaš z drsenjem po strunah, pri tiholazenju vežbaš harmonije, pri kelnarjenju hitrostno menjavanje med strunami, streljanje rac ti pomaga pri spreminjanju lege brez pogledovanja na vrat, z jahanjem kita pa delaš na obvladovanju jakosti brenkanja. Navduši predvsem prvoosebna streljanka na tirnicah, ki vsebuje celo zgodbo z vmesnimi sekvencami. V njej z rabo pravilnih akordov kuriš monstrume, na zaslonu pa namesto puškentine v roki vidiš žeščo kitaro. Metal!



Improvizacijski način je dobrodošla novost. V njem pride prav kup virtualne opreme, ki spremeni zvok kitare. Nato sestaviš navidezen ansambel, ki se prilagaja tvojemu žaganju in soliranju.

Rockovati ali ne rockovati

Vselej je na dosegu roke kup filmčkov in trenažnih odsekov, ki te naučijo novih tehnik, od nameščanja paščka do profesionalnega cviljenja. Za nameček program spremlja tvoj napredek in ti jih sproti priporoča. Špilaš Satrianija? Evo ti lekcijo dvoročnega tappinga in zategovanja strun. Fletno, čeprav je uporabnost na trenutke vprašljiva. Kdor se loti više, kot je Satch Boogie, ima najverjetneje že kilometrino. Dopadljiv je še impresiven nabor virtualne kitarske opreme, ki dostojno posnema znane ojačevalce in efekte. Z njimi se zlasti zabavaš v frišnem improvizacijskem načinu, kjer sestaviš bend, ki te nato spremlja in se prilagaja.



Mini igre so fletna popestritev. Na lahkoten način te učijo mnoštva tehnik. Že sama ideja je odpuljena. Le kaj bi rekel Hendrix, če bi mu povedal, da bomo v prihodnosti s kitaro upravljali navidezne avtomobilčke in pretepali navidezne nepridiprave?

Rocksmith 2014 sicer še vedno ni primeren za popolnega začetnika, saj taki med bolščanjem v vrat kitare nimajo časa pogledovati na zaslon. Ne more nadomestiti pravega mentorja, saj te ne opomni, da napak držiš trzalico ali roko. Je pa korak bliže idealu. Za to se ima zahvaliti predvsem vedno dostopni zmožnosti ponavljanja odsekov in igricam, ki so v enaki meri zabavne in poučne. Če te mika kot dodaten pripomoček, ki te uri na nekoliko drugačen način, zna biti simpatična popestritev na poti do obvladovanja brenkala.
Tokrat škatle s priloženo kitaro v zaresnih štacunah ni, medtem ko boš za paket s kablom za povezavo s PCjem, PS3jem ali xboxom 360 odštel dobrih 50 evrov. Nakup je zlasti smiseln, če ti je dogajal izvirnik, saj ti za doplačilo desetaka ponuja možnost prenosa vseh štikelcev v novo različico.



Kot je Pinball FXu oziroma Zen Pinballu v navadi, srečaš elemente, ki bi bili v resničnosti najmanj nepraktični. Na mizi Return of the Jedi se od zgoraj desno denimo sproži rampa, po kateri pride Luke in skoči v brezno.

STAR WARS: BALANCE OF THE FORCE

Madžarski Zen Studios, ki se ubada s fliperji, so navdušili že s prvim paketom treh miz za platformo Pinball FX2 za PC in xbox 360 (na PS3 ji ustreza Zen Pinball 2), preprosto klicanim Star Wars Pinball. V Clone Wars smo grofa Dookuja delali še bolj namrgodenega, Empire Strikes Back je s filmskimi vložki pričaral vzdušje drugega, ee, petega filma in Boba Fett nas je postavil v vlogo medzvezdnega lovca na glave. Dizajn je bil dober, res pa je, da mu je malo zmanjkalo do odličnosti. To popravi Balance of the Force, novi komplet treh marjanc, ki se postavljajo na vrh Zenove zaloge in s tem digitalnega fliperaštva.

Po dvojni Bobba Fettovi zasnovi se zgleduje miza Starfighter Assault, kjer lahko izberemo x-wingovsko ali TIE fighterjevsko stran. V skladu s tem se spreminjajo nekatere naloge, čeprav jih dosti ostane enakih, naj gre za vzletanje lovcev ali odbijanje napada sovražne križarke, ki je lahko zvezdni rušilec ali korveta. Zasnova je nenavadna, saj je manj poudarka na zaporednem merjenju v rampe. Glavna je majhna odprtina, ki ni dostopna neposredno od spodaj in jo dosežeš z manjšima odbijačema. Navdih je jasen: napad na Zvezdo smrti.

Na njenega gospoda Dartha Vaderja se osredotoča druga tabla, ki piše življenje najbolj znanega Sitha. V prvem delu ga s šicanjem ramp in simbolov sestavljaš iz strojev in Anakina Skywalkerja, nakar jagaš jedije po galaksiji, iščeš načrte za Death Star in se udariš z Obi-Wanom. Miza ni oblikovana zlobno, saj kroglica redkokdaj uide ob strani, in jo je užitek igrati.

Bolj žleht je Return of the Jedi. Scenarij se osredotoča na Luka, Leio, Hana in čudaški robotski par, ko v poslednji bitki osvobajajo galaksijo. Kot Nebohodec debatiraš z očetom in premagaš rancorja, kot Han pa zbiraš dobrine in osvobajaš Ewoke. Zasnova mize je dosti klasična, z večjo prosto sredino in mnogimi rampami zgoraj in ob straneh. Preseneti pa z raznolikimi nalogami in perfektno ulovljenim ravnotežjem med zabavo in preciznostjo. Ležerno se da igrati le do določene mere, za visok rezultat pa moraš imeti poleg refleksov nekaj sreče, saj se žogica nenehno spogleduje z izletom v brezno ob straneh ali na sredini.

Čeprav za deset evrov dobiš tri in ne štirih miz, kot je bila navada pri Marvelovi licenci, se nategnjenega nikakor ne počutiš. Edina težava so miniiigre, ki znajo biti tečne in kratijo odličnost. Vsaka miza ima vsaj eno tako, kjer se preseliš čisto izven nje: v Starfighterju v pogledu od zgoraj premikaš skupino lovcev, streljaš in se ogibaš asteroidom, nakar iz prve osebe pikiraš nad križarko, v Vaderju z Darthovim interceptorjem drviš po kanjonu in klatiš x-winge, v Jedijevi vrnitvi pa s speederjem šibaš po gozdu ter luknjaš stormtrooperje. Vse četvero je izvirno, a neodstranljivo, skregano s fliperaškim poslanstvom in pretežno nerodno. Za spremembo bi si želel, da bi bili Zenovci bolj konservativni. ***Sneti***

Zen Studios ● 10 EUR



Miza Starfighter Assault razširja dvojni dizajn, ki smo ga srečali v Bobbi Fettu. Tu klatim korelijske dobričine.

KNOCK-KNOCK

Smisel igranja tega strašljivega špilčka z okusno 2D-grafiko, ki mu težko določiš pasmo, se izkristalizira šele po kaki urici. Takrat zlagoma pogruntaš, kaj od tebe pričakuje. V nočni halji nespečnega junaka se sprehajaš po temni bajti in popravljaš žarnice. Kleč je ta, da te med tem početjem bremenijo vsakovrstni morasti monstrumi, ki prihod naznanijo z udarjanjem po vratih in rožljanjem. Do naslednje 'stopnje', se pravi hiše s povečanim številom sob, ki jih igra ob ponavljanju nivojev naključno pomeša, prideš edinole, če boš v zakleti rezidenci zdržal do jutra.



Miselne uganke, rokovanje s predmeti, ploščadenje in tepež odpadejo. Na sporedu so bežanje pred monstrumi, skrivanje in popravljanje žarnic.

Fantomskim obiskovalcem se izmikaš s premišljenim prekladanjem iz kamre v kamro, k čemur te igra prisili, ko nevihtno bliskanje poškoduje žarnice. Z razsvetljevanjem prostorov imaš več možnosti, da se bo v enem od njih pojavil ključen predmet, ki pospeši potek časa. A hkrati je ob tem večja verjetnost, da bodo v hišo vstopili duhovi. Pred njimi si prisiljen bodisi bežati, bodisi se jim za krajši čas skriti za postelje, saj trepetajoči protagonist ni bojevnik. Ko te prikazni prvič dohitijo, ura steče v obratno, zate neugodno smer, naslednji dotiki pa pomenijo ponavljanje stopnje.

Na žalost lahko v špilčku, ki se mu pozna mizeren Kickstarterjev proračun štirideset tisoč dolarjev, na več mestih krepko slepariš. Denimo s tem, da se dlje zadržuješ v eni sobi, saj ura teče ne glede na to, kaj počneš, medtem ko stvori včasih potrebujejo nerazumljivo dosti časa, da te poiščejo. Ali s še bolj cenenim postopanjem na stopnišču med nadstropji, kjer si začuda varen.

Ker igrička ni posebej kakovostna, se nakup in igranje pogojno splačata na račun hecno-strašljivega vzdušja. To izvira iz žlubodravega glavnega lika, zapeljive ploske risankaste podobe in obrtniških animiranih sanjskih sekvenc med nivoji. Te v zmedeni, a še kar všečni maniri prekinjajo tavanje po domku in razkrivajo ohlapno fabulo. A predlagam, da počakaš na Steamovo pocenitev. ***Case***

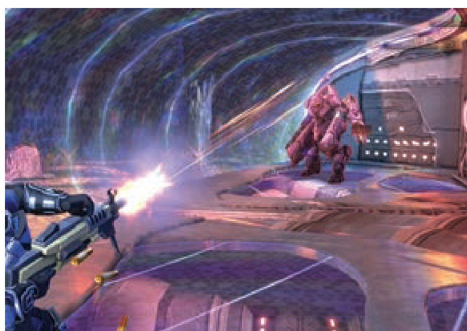
Ice Pick Lodge ● 7,5 EUR



Z zgodovino čumnate te z ničjasnimi monologi seznanja junak v halji. Manj prijetno je, da ti igrica na ta način podaja tudi navodila o smislu igranja.

XCOM: ENEMY WITHIN

Firaxisov Jake Solomon se je bal, da moderni ljudje med besnim instagramanjem ne bodo našli časa za njegov XCOM: Enemy Unknown. Toda potezna strategija, zgrajena na legendarni Microprosovi seriji uničevalk izvenzemeljskih napadalcev, se je solidno prodajala. In pokazala, da je grizenje nohtov med čakanjem, ali ti bo zli vesoljec izza vogala spustil izbljuv plazme v gofljo, zimzelen recept za zabavo. Zatorej prva razširitev.



Mectoidi se pojavijo že kar zgodaj, ko imaš v najboljšem primeru laserske puške. Sami te s plazmo hitro upepelijo, zato terjajo zelo osredotočen ogenj.

Zanjo potrebuješ original, kajti Enemy Within ne postreže s čisto novo kampanjo, marveč obogati obstoječo. Novosti opaziš že med uvodnim spustom na izometrično bojišče, kjer tvoj oddelek soldatov najde čudne alienske kanistre. Njihovo vsebino sestavljajo nanoboti, ki jih je moč spajati s človeškim telesom in ga okrepiti. Od tu gre razvoj v dve smeri.
Na eni strani iz svojih borcev napraviš mutante, ki lahko skačejo na strehe hiš in zaznavajo male zelene skozi stene. Na drugi so kiborgi, ki jim ude nadomestijo z robotskimi in jih preoblečejo v tanke. Ko jih polno nadgradiš, so te hodeče gmote navdušujoče, saj pošiljajo granate naokrog in kurijo nesnago s plamenometalcem. A tudi tujska stran ima nove igračke. Seekerji so lovkasti letalci, ki se napravijo nevidne in ti zadavijo izpostavljene vojake, mectoidi pa sectoidska inačica tvojih mehanskih hodcev.
Še večjo vrednost imajo sveže misije. Velik del teh odpade na spopad z novim sovražnikom, izdajalsko človeško frakcijo EXALT, ki ti meša štrene s krajo denarja in netenjem panike po svetu. V njihove celice vtihotapiš svoje agente, ki jih je treba nato reševati, s podatki o legi glavne Exaltove base vred. Najbolj so me navdušile naključno porajajoče se misije (council missions), med katerimi končno braniš Xcomovo bazo med alienskim vpadom. Dokaj zaguljena je.



Hodeči oklepniki imajo lastno drevo napredovanja z izkušnjami. Govorijo kot zdolgočaseni stroji, a so dovolj človeka, da jih sovrag lahko psionično napade.

A novi vsebini navkljub se Enemy Within nikjer ne dotakne glavnih hib rimejka. Bojnega sistema, ki je neintuitiven za začetnike ... butastega skriptanega uletavanja monstrumov na karti ... in predvsem plitvega sestreljevanja NLPjev. Očitki iz opisa v Jokerju 232 ostajajo, kar je ob visoki postavki 30 evrov za dodatek žalostno. Po njem naj posežejo tisti, ki si brez novega Xcoma ne morejo predstavljati dneva. Ostalim mnenja o izvirni igri ne bo spremenil. ***Aggressor***
2K Games ● 30 EUR

THE SIMS 3: INTO THE FUTURE

Četudi naj bi Simsi simulirali vsakdanje življenje, se niso nikdar obotavljali zaiti v domišljijske dogodivščine. Po svetu tistih, ki imajo naloženih večino razširitev, se sprehajajo vampirji, samorogi, nezemljani, gargameli in podobna zverjad. Pokuk v znanstvenofantastično okolico v Into the Future zato ni presenečenje. Nenavadno je kvečjemu, da smo morali na to čakati prav do zadnjega, enajstega polnega dodatka. Za njim pride že štirica!



Preprosti humanoidni roboti, kot je tale rumenko, so edina opcija za ustvarjanje. Kdor je upal na gigantske škorpijone z laserji, je malo zgrešil naslov.

Futuristično okolje ne dospe v naše obstoječe naselbine. Namesto tega skozi portal odpotujemo v prihodnost v mestece Oasis Landing, kjer so vsi mahnjeni na zaobljeno arhitekturo in objemanje z roboti. Pa frčanje z raketnimi nahrbtniki ali sekanje ovinkov z lebdečimi rolkami naravnost iz Back to the Futura. Hrana tu ne nastaja v kuhinji, marveč jo bljuvajo naoavtomati. Slačiti se ti ni treba, ker te nanoboti 'stuširajo' skozi obleko. Višek tehnike pa so 'sanjalne postelje', ki te med spanjem naučijo kungfuja. Oziroma popravljanja avtomobila, če si dolgočasnež. Izučiš se lahko tudi za astronoma.



S futuristično podobo lahko ozaljšaš domovanja v sedanjosti ali pa se za stalno nastaniš v Oasis Landingu. Na primer pri lastnem prapraprapravnuku.

Osrednja dejavnost je vseeno robotika. V podobnem okolju, kot ustvarjaš običajne Simčke, lahko odslej sestaviš lastno humanoidno hodečo konzervo in jo poimenuješ Gorazd. Robotu z različnimi čipi prirejaš obnašanje in naloge, zato je lahko tako tvoja čistilka kot zabavljač. Če te piči sočutje, ga moreš osvoboditi. V tem primeru ti lahko kovinko postane ljubimec. Platonski, ker med rjuhe z njim ne moreš. Lahko pa dva robota sestavita svojega 'otroka'.
To še ni višek bizarnosti. V tej prihodnosti lahko srečaš svoje daljne potomce, nakar ste hudi prijatelji. Potem greš nazaj v svoj čas, spraviš svoje sorodnike pod rušo in spremeniš prihodnost iz lepe z negovanimi vrtički v distopično tmurnost. Ker so Simsi lahkotna igra, je nalašč za take primere na voljo gumb za reset. Žal Oasis Landinga ne moreš katastrofično spremeniti v drugi Fallout, a potem bi moral Maxisu že kar čestitati. Vseeno pa je Into the Future eden bolj premetljivo polnih in zanimivih dodatkov za trojko. Še vedno gre za drag špas, a če že zapravljaš za take razširitve, je tale zelo dobra. ***Aggressor***
Electronic Arts ● 27 EUR

SECRET FILES: SAM PETERS

Avantura je odvrtek nemške serije Secret Files, saj v njej ne nastopata Nina in Max, marveč novinarka Sam Peteres. To je tista babnica, ki jo srečamo in rešimo v drugem delu. Igra je zvesta poreklu, kar pomeni docela generično predstavnico žanra brez nenavadnosti in naprednosti, le s hrčkastim kopičenjem predmetov in preizkušanjem vseh mogočih kombinacij, včasih kar na slepo. Nekaj malega je preprostih miselnih zagonetk, drugače pa je celotno početje en sam dolg niz mikroopravil in macgyverjevskih rab vsakdanjega inventarja. Dialogov praktično ni, saj se večina zgodbe odvije v džungli. Podlaga za zaplet je zahodnoafriška legenda o krvosesni zobati kreaturi Asambosam, vendar tako kot v prejšnjih delih nima ne globine, ne izobraževalne vrednosti.

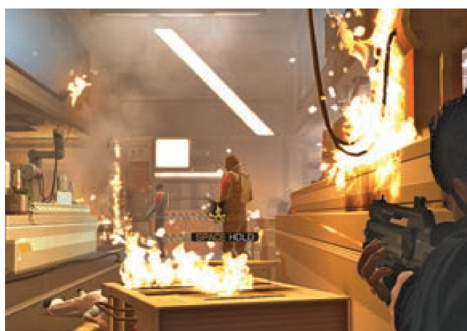


Sekretne filete odlikuje perfekten pustolovski vmesnik, ki olajša raziskovanje in kombiniranje. Vseeno je to pri dotičnem dvournem izdelku, ki se ga upajo prodajati, blažev žegen.

Kot predhodni Skrivni dosjeji tudi tale kljub navadnosti do neke mere pritegne s sproščenostjo, barvitostjo in lahkotnostjo. Loči pa se od njih po tem, da je zgolj prigrizek, torej kratka igrica, kakršnih je na spletu nemalo. S to posebnostjo, da avtorji za manj kot dvourno klikanje zahtevajo okroglega desetaka, pri čemer babnica še jošk ne pokaže. Prodajanje te malce daljše demonstracijske verzije dela slabo ime tako seriji kot sami zvrsti. Da jih nije sramota! ***LordFebo***
Deep Silver ● 10 EUR

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT

Deus Ex 3, pardon, Human Revolution (Joker 218, 89) je bil vrhunska mešanica prvoosebnega streljanja in igranja skrivalnic, obogatena s številnimi frpjskimi in pustolovskimi elementi. Protagonista Adama smo z nadgrajevanjem kibernetskih udov in talentov sčasoma prelevili v udarnega specialca ali futurističnega senčnega bojevnika. Takega, ki se je bolj kot na orožja zanašal na prikrito zavijanje goltancev, nevidnost in hekanje. S prezračevalnimi jaški, nadhodi in prehodi prežete stopnje so botrovale navdušujoči svobodi pri izbiri postopanja. Dolžni pa so nam avtorji ostali pri šefih. Izboljšali so jih v sveži direktorski različici, ki vključuje dodatek The Missing Link (Joker 220). Izšla je tudi za wii U, kjer omogoča igranje na zaslonu kontrolerja. Tega na PS3 in xboxu 360 nadomestita vita oziroma podaljšek smartglass.



Med izboljšavami avtorji navajajo kakovostnejše teksture. V praksi se pozna kvečjemu, da so nekoliko omilili značilen rumeno-zlati videz stvarstva.

Šefovski spopadi, torej. V izvirniku nas je igra v srečanjih z glavarji prisilila v dokaj plehke strelske obračune in s tem zanikala siceršnjo filozofijo raznolikih pristopov. V režiserjevem rezu pa dobimo razširjene šefovske arene, ki po novem vsebujejo številne dodatne prostore in elemente. Ti omogočijo, da glavarje pokončamo brez neposrednega pokanja. V boju z rambovskim Barrettom si denimo pomagamo tako, da na ključna mesta postavimo avtomatske strojnice, ki jih prej poiščemo v skladišču in hekersko aktiviramo iz zavetja. Mutavo Fedorovo moremo na oni svet tako kot prej poslati s streljanjem v krožni računalniški sobani, alternativa pa je zdaj, da v nadstrešju aktiviramo plinske črpalke, s čimer se spodnja arena napolni s smrtonosno meglico. Nič prelomnega, a dovolj, da prevetrena srečanja z vodilnimi negativci v okrepljeni inačici izpadejo dokaj v redu.

Ostala vsebina je večidel poravnana s tisto iz izvirnega Human Revolutiona, odštevši verzijo za wii U. Tu na dotakljivem ekrančku ploščka ne le šarimo po inventarju, hekamo in buljimo v karto, marveč z risanjem po zaslonu preko omrežja Miiverse ljudem dajemo namige in komentarje. Vsem edicijam DCja je obenem skupno opcijsko igranje s komentarjem razvijalcev, v katerem izvemo marsikaj zanimivega o zakulisju ustvarjalnega procesa.



Ko se jim zahrbtno približa, lahko Adam neprijatelje preluknja ali jih uspava. Za končanje špila brez sprožitve alarma smo ustrezno nagrajeni.

Malce hecno je, da naletimo na nekatere grafične in druge hrošče, ki so jih kovači v prvotni izdaji pobili s popravki. Kakor tudi, da Director's Cut ni na voljo v obliki plačljive razširitve za Human Revolution, pač pa kot ločena igra, ki ne dopušča uvoza posnetih položajev iz slednje ali igranja od začetka z nabildanim junakom. Za 'new game+' bo treba Revolucijo tako najprej še enkrat preigrati. Vendar ni hujšega, saj je špil po dveh letih še zmerom odličen in na Steamu za nameček razumno cenjen. Novi igralci boste zanj odšteli 20 apoenov, imetniki originala pol manj, lastniki le-tega in razširitve The Missing Link pa zgolj 4 evre, kar je prava kupčija. Navalite. ***Case***

Square Enix ● 4 do 20 EUR



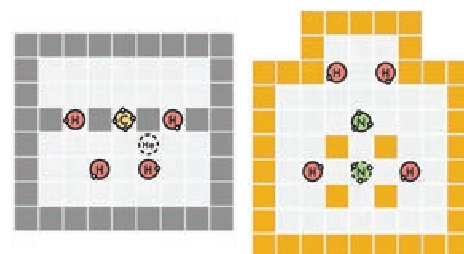
Komentarji razvijalcev razkrijejo, da so Human Revolution zastavili še bolj ambiciozno, kot je izpadel. Toda nato so bili zaradi tehničnih omejitev Square-Enixovega pogona Crystal prisiljeni v številne kompromise.

SOKOBOND

Nekatere stvari v življenju so tako genialno enostavne, da človek ne more verjeti, kako niso nikomur že davno prišle na pamet. To velja za Sokobond, ki je tako intuitiven, logičen in domač, da za igranje ne potrebuje navodil.

Gre za miselno igro, ki se spogleduje s starostama Atomixom in Sokobanom. Ravno podobnost s slednjim je botrovala imenu. Tvoja naloga je na igralni plošči povezati atome, predstavljene s krogci, v pravilno molekulo. Da reč ni tako enostavna, lahko premikaš samo en, vnaprej določen atom. Ko se postaviš ob drugega, se ustvari vez, nakar premikaš oba skupaj, dokler na isti način ne pobereš vseh. Pri tem moraš upoštevati, da se elementi lahko primejo le na prosto vez. Število le-teh, torej valenco, ponazarjajo krogci, ki krožijo po obodu. Vodik ima enega, kisik dva, dušik tri, ogljik štiri. Dodaten problem predstavljajo ovire. S tem, ko molekula raste, ti zmanjkuje manevrskega prostora. Dobro moraš zato premisliti, kakšno pot boš ubral, da se bo vse skupaj pravilno sprijelo.

Ko rešiš prvi, uvajalni sklop s preprostimi molekulami, kot so voda, peroksid, amoniak in metan, odkleneš nove, ki uvedejo dodatne elemente. V enem boš dobil na voljo polja, ki atomsko vez presekajo, in v naslednjem taka, ki ustvarijo dvojno ali trojno vez. Ali pa boš v povsem sokobanski maniri potiskal ostale atome z nereaktivnim žlahtnim plinom helijem. Uspešno rešena stopnja te nagradi s kratkim dejstvom o sestavljeni molekuli, nakar se ti odklenejo vse, ki jo obdajajo na izbirni tabli. Če se ti torej nekje zatakne, lahko vedno poskusiš s kako drugo.



Samoten atom se po sobici premika brez težav. Ko se nanj privežejo drugi, se zadeve zapletejo. Praviloma je pot do rešitve le ena in zahteva precej mozganja.

Čeravno je Sokobond čista miselnica, ji je treba priznati močno didaktično noto. Kemije mladež zvečine ne mara, bržkone tudi zato, ker si kljub sestavljankam in tridimenzionalnim modelom ne znajo dobro predstavljati pojmov, kot je kovalentna vez. Sokobond kemijske izraze ponazori na očiten način, brez dodatnega kompliciranja. Hkrati te poduči o izomerah, se pravi, da je ista molekula lahko sestavljena na več različnih načinov. Za nameček ne zaide v kvantitativno skrajnost. Ves čas delaš preproste anorganske in organske spojine, ki po številu atomov ne sežejo dosti dlje od etanola. Avtorja, ki sta doslej v glavnem programirala podobno preproste igrice v Flashu, sta srž raje poiskala v kombinatoriki ter umski telovadbi. Zato ne štejeta potez, ne nagrajujeta s točkami in ne postavljata časovnih omejitev. Lahko se vrneš poljubno število potez oziroma puzlo ponastaviš, če si zabluzil.

Tovrstna igra bi si zaslužila biti v učnem programu in strošek 7 evrov (na Steamu je še ni, poiščite jo na Sokobond.com) je zanemarljiv. Zaenkrat jo lahko igraš tudi na macih in Linuxu, obljubljata pa še mobilno verzijo. Bore malo je razlogov, da bi se ne šli igrat z elementi. ***Quattro***

Alan Hazelden in Henry Lee ● 7 EUR

DIŠEČE RAKOVE PALČKE



Doseganje višje stopnje zavesti z omamnimi hlapi poznamo že od pradavnine. A ni substance, ki bi se primerjala z dimom, vijočim se iz posušenih listov rastline Nicotiana tabacum. Quattro podrži smotko pred nosom in razišče, čemu se toliko ljudi predaja kadilski razvadi.

Tobak. Za nekatere hudičeva zel, za druge dokaz, da obstaja Bog. Ta lepa rastlina z velikimi listi ima zagovornike in nasprotnike že od takrat, ko so jo španski osvajalci prvikrat prinesli v Evropo. Kljub temu, da smo natančno poučeni o večini učinkov, ne le slabih, marveč tudi pozitivnih – vsaka medalja vendarle ima dve plati –, je tobak dandanes univerzalno obravnavan kot zdravju škodljiv. Kljub temu pa ga je moč kupiti v vsaki trafiki. Tam ni ne konoplje, ne iz maka pridobljenega opija in njegovih derivatov, čeprav smo produkte obeh rastlin s pridom prižigali in vdihavali blaženi dim več stoletij. Čemu tak razloček? Je kriva močna industrija? Ali pa smo od tobaka preveč odvisni, da bi se ga mogli odkrižati?



Kavica in cigareta sta pri nas nekdaj veljali za tipičen uradniški zajtrk in okrog tega se je spletlo nemalo šal. Resnici na ljubo je treba priznati, da tovrstna razvada ni bila omejena na birokratske kroge, temveč je marsikomu še danes ritual, brez katerega se dan sploh ne more začeti.

Še ena sveta rastlina

Že Kolumb je pisal o domorodcih, ki so iz neke rastline zvijali tulce, jih prižigali in vlekli vase dim. Te razvade so se navlekli tudi nekateri njegovi mornarji. Vendar bi bilo zmotno meniti, da v Evropi kajenja nismo poznali. Že od pamtiveka so preroki in svečeniki na tej strani luže zažigali določene zeli in smole. Malo zaradi prijetnih dišav, še bolj pa zaradi psihotropnih substanc, ki so se skrivale v njih in jim omogočale prerokovanje ali celo množične transe vernikov. Z opijem so se tako zadevali že v kameni dobi, so ga pa zgodnje civilizacije, od Sumercev do Rimljanov, v prvi vrsti uporabljale kot analgetik. V glavnem v tekoči obliki, četudi so ga na Cipru kadili že pred tri tisoč leti. Ta navada je nato počasi zamrla in prvi resni kadilci opija so se spet pojavili šele v 15. stoletju na Kitajskem. Torej približno takrat, ko je tobak pričel svoj zmagoslavni pohod po Evropi.

Za ameriška plemena je bil tobak podobno pomemben kot čokolada. Če je bila slednja hrana za bogove in v prvi vrsti namenjena kraljem, je prvi pomenil možnost komunikacije z njimi. Zato je bil v domeni zdravilcev. Beli človek je hitro spoznal njegovo rekreativno vrednost in ob kolonizaciji so hitro zrasle prve tobačne farme. Le dobrih dvajset let po odkritju Amerike so se na Portugalskem že pojavili prvi tobačni trgovci. Pridelava je bila prva desetletja omejena na Južno Ameriko, a okrog leta 1570 so ga že sadili v Virginiji.



Severnoameriški indijanci so na tobak gledali kot na mistično rastlino, zato je imel pomembno vlogo v ceremonijah, kot je kajenje pipe miru. Beseda kalumet, ki smo se je naučili iz knjig Karla Maya, pa ni indijanska, marveč pobrana od francoskih priseljencev.

No, njihov tobak je bil sprva zanikrne kakovosti in zoprnega okusa. Šele mnoga leta križanj in različnih tehnik sušenja so 'viržinski' tobak napravila cenjen. Tako zelo, da so zlatorjavi viržinski listi med kolonisti veljali za legalno plačilno sredstvo. V trgovino so bila takisto vključena indijanska plemena, ki so tobak poznala že prej, a so postrani gledala na njega posvetno rabo. Rastlina je bila za njih globoko mistična, od tod znameniti ritual kajenja pipe miru. Vseeno si lahko računal na dober biznis, če si plemenskemu vraču prinesel vrečice rjave omame. Kmetje so pridelovali slastnejšo od divje različice, ki je rasla v naravi.

Iz zahodne Evrope je zdravilna rožica zašla v osmansko cesarstvo, kjer so jo takisto prvi pograbili zdravniki, saj se je že uveljavljala kot rešitev vseh tegob, od glavobolov do hemoroidov. Ena od rab, ki naj bi lajšala prebavne motnje, je celo vključevala vpihovanje tobačnega dima v anus! A tudi Turki so hitro spoznali druge radosti posušenih listkov in pričeli kaditi, no, kot Turki. Kronike pišejo, da so se razvadi predajali celo petletniki, kar je sultana Murata IV. pripravilo do tega, da je kajenje pod grožnjo smrtne kazni prepovedal. Prohibicijo je ukinil šele njegov naslednik.



Zanimivo, da tobaka na Slovensko niso prinesli z zahoda, marveč je napravil obvoz na Orient. Od tam so ga privlekli turški osvajalci, ki so bili zaradi te razvade prava podoba Satana. Od tod izvira izraz, da nekdo kadi kot Turek. Še danes ga puhajo z užitkom.

Podobno je angleški kralj Jakob I primerjal dim iz kadilčevih ust z žveplom iz Zlodjevega brezna, smrdljivim in strupenim, a ga je raje grozovito obdavčil. Poteza je kroni prinesla ogromne denarje, saj je povpraševanje kljub kraljevi nejevolji presegalo ponudbo. Leta 1616 so iz kolonije v Britanijo prepeljali le tono tobaka, deset let kasneje je letna prodaja presegla 150 ton, do konca stoletja pa se je ameriška proizvodnja, v katero se je vključil še Maryland, povzpela na petnajst tisoč ton.

Polja zelenih listov

Setev tobaka se od običajnih poljščin razlikuje po tem, da semen ne zagrebemo v zemljo, marveč kalijo na površini. Aktivira jih namreč sončna svetloba. Mlade rastlinice so občutljive na temperaturo, saj izvirajo iz subtropskega pasu, vendar lahko normalno zrastejo tudi v manj ugodnih podnebjih. V Severni Ameriki, kjer so setev izvajali v začetku marca, so jih nekdaj prekrivali z vejevjem, da bi v zgodnji pomladi ne pomrznile. K razširjenosti rastline je pripomoglo, da ni potrebovala posebne agrotehnike. Še več, sužnji so radi obdelovali tobačna polja, ker jih niso napadali komarji. Nikotin je namreč žuželke odganjal.



Danes svet pridela okrog pet milijonov ton tobaka. Od tega skoraj 40 odstotkov na Kitajskem. Sledijo Indija, Brazilija in ZDA, na petem mestu pa je Evropska unija s približno tristo tisoč tonami. Še vedno gre za večinoma ročno delo, kar je najbolj vidno ob spravilu. Listi namreč ne 'dozorevajo' enakomerno, marveč se jih obira od spodnjega dela rastline proti vrhu in v različnih časovnih intervalih.

Tobak sam po sebi ni prijetno dišeč. Zato so skozi stoletja razvili tehnike sušenja, ki niso le odstranili vlage iz listov, marveč so znatno vplivali na aromo, barvo in teksturo. Pravimo, da tobak zori. Ne samo vsako podjetje, kar vsak pridelovalec ima lasten recept, ki je bil vedno dobro varovana skrivnost.

Najstarejši način je sušenja na zraku. Tak tobak ima visoko vsebnost nikotina, majhen delež sladkorja in je najprimernejši za cigare. Druga stara možnost je prekajevanje. Različne vrste lesa dajo tobaku dodatno aromo, kar je bilo pomembno ob manj kvalitetni letini. Ker se listi sušijo na višji temperaturi, so lahko za nadaljnjo predelavo pripravljeni v nekaj dneh. Tak tobak je temen, ima zelo visoko vsebnost nikotina in se ga ponavadi tlači v pipe.

Danes najbolj uporabljan način sušenja za cigarete je vpihovanje vročega zraka. Liste zlagajo v večje kupe, temperaturo pa teden dni enakomerno povečujejo. Izdelek ima nižjo vsebnost nikotina, a dosti sladkorja, zato je okus kadilcu prijeten. Četrta varianta pa je turška in jo uporabljajo tudi tobakarji v Makedoniji in Srbiji. Tobačne liste sušijo na soncu, nakar jih zlagajo po velikosti. Postopek je potraten, ker gre veliko listja v nič, vendar proizvede najboljši kadilski tobak in njuhanec. Uporaben je tako za cigarete kot cigare in pipo. Velikokrat ga mešajo v ameriške, z vročim zrakom posušene sorte, da jim izboljšajo okus.



Kajenje pipe se je umaknilo popularnejšim cigaretam, a se počasi vrača. Zvečine v ustih mladcev, ki hočejo izstopati. Ste vedeli, da so v nekaterih farah kadilci ob pepelnici pipe iztrkali in jih ponovno nažgali šele z blagoslovljenim ognjem na veliko soboto?

Kako ga puhamo

Najstarejši načini zakajevanja so vključevali kurjenje na ognjišču in vdihavanje dima, ki se je dvigoval ob tem. Tako se še vedno zadevajo v indijanskih potilnicah, kočicah, kjer se slečeni možje natlačijo drug ob drugega in se z dimom odpravijo na duhovno popotovanje. Za individualno rabo namenski prostor ni najprimernejši, zato smo izgruntali pripomočke. Najprej pipo, ki je rabila tudi kot statusni simbol. Turki so našli drugačno rešitev za neprijetni katran. Pri vodni pipi – šiši dim potuje skozi posodo z vodo. Ta ga ohladi in zadrži trdne delce ter tekoči rjavi gravž. Kajenje šiše je v enaki meri užitek kot družabni dogodek, zato je nabasana z večjo količino tobaka, na kateri tli košček oglja.

Najlepše liste porabijo za izdelavo cigar. Na podlagi Bizetove opere Carmen marsikdo meni, da se najbolj fine cigare zvijajo na stegnih brhkih cigank. Ne pravim, da kak proizvajalec ni poskušal s tem trikom, a bolj verjetno je šlo za urbano legendo. Je pa res, da najboljše cigare, med katerimi so posebej cenjene kubanke, izdelujejo povsem ročno. Najpomembnejši del cigare so ovojni listi, ki praviloma prihaja iz najširšega dela rastline. Ti so lahko najrazličnejših barv, odvisno od postopka in časa sušenja, kar posamezni cigari daje specifičen vonj in okus.

Kajenje pipe ali cigare se osredotoča predvsem na okus, ki ga tobak pusti kadilcu v ustih. Zato so tovrstni rabi namenjene močno aromatične sorte. Povsem drugače je pri cigaretah, kjer kadilec praviloma inhalira – dim potegne v pljuča. Če bi isto poskušali napraviti s pipo ali cigaro, bi divje kašljali. Prve cigarete (beseda je francoska in pomeni majhno cigaro) so zvijali že avtohtoni prebivalci Južne Amerike v 9. stoletju. Enako kot cigare so bile iz tobačnih listov. Španci so sprva uporabljali listje s koruznega storža, v 17. stoletju pa se je uveljavil papir, ki ga je pograbila industrijska reolucija in cigarete v celulozne listke pričela zvijati strojno. Prve cigarete so bile podobno

NIKOTIN

Nikotin spada v skupino alkaloidov, torej rastlinskih učinkovin, ki jih najdemo v pripadnicah družine razhudnikovk. Nastaja v koreninah tobaka, nakar potuje v njene liste kot obrambni mehanizem. Je namreč toksičen za večino mrgolazni, ki se prehranjuje z zelenimi deli rastlin. Še danes ekološki vrtnarji proti ušem rastline škropijo s tekočino, v kateri so namakali tobak ali cigaretne ogorke. Pravi domači insekticid.

Substanca je dobila ime po latinskem nazivu rastline, ta pa po francoskem ambasadorju na Portugalskem Jeanu Nicotu, ki je leta 1560 poslal prve vzorce rastline iz Brazilije v Pariz. Čeprav je za žužke smrtonosna, na sesalce sprva deluje poživljajoče. Če ga v organizem vnesemo z vdihavanjem, v desetih do dvajsetih sekundah prestopi možgansko krvno bariero. Vpliva neposredno na živčni sistem, kjer se veže na nikotinske acetilholinske receptorje in efektivno deluje kot ojačevalnik signala. Študije kažejo, da je tobak odgovoren za povečano izločanje dopamina, učinkovine, s katero možgani 'nagrajujejo' telo. Dopamin je razlog, da se počutimo potešene po izdatnem obroku, orgazmu in podobnih pozitivnih dejanjih. Zato mu nekateri pravijo hormon sreče.

Ravno to napravi nikotin za eno najbolj zasvojljivih substanc, kar jih poznamo. Možgani dopamin odmerjajo po mačehovsko, da efekt nagrade bolj pride do izraza. Druga poživila, kot recimo kokain ali amfetamini, le povečajo odzivnost organizma na obstoječo količino hormona. Ena sama cigareta pa pomeni instantno nagrado.

Drug pomemben vpliv nikotina je povišana aktivnost simpatičnega živčnega sistema. Ta skrbi za kup samodejnih funkcij, njegova najbolj pomembna naloga pa je samoohranitvena. Ob nevarnosti pripravi telo na morebitni boj ali pobeg – izklopi nepotrebne funkcije, dvigne srčni utrip in odpre adrenalin. Uživalec nikotina je ves čas v stanju povišane zavesti, bolj napet in pod večjim stresom. Izjava kadilca, da ga cigareta pomiri, se tako zdi v navzkrižju s fiziološkim stanjem. A pomiritev je dejanska, saj prihaja od dopamina.

Razpolovna doba nikotina je približno dve uri. Dopaminski učinki izzvenijo že prej, zato se pojavi odtegnitvena kriza. Ta nas sili, da sežemo v škatlico po nov čik. Toda ker kmalu razvijemo toleranco na hormon sreče, ga za isti učinek potrebujemo vse več. Posledično povečamo vnos in peklenska spirala je zaključena.



Podzvrst vodne pipe je bong. Trenutna moda narekuje rabo ognjevarnega stekla in jih povezuje s kulturo uživalcev marihuane. Dim te, marsikomu bolj domače rastline je namreč dražeč in voda izdatno pripomore k njegovi zaužīvnosti.

močne kot cigare, nakar so britanski soldati med krimsko vojno odkrili lažji, turški tobak in ga po turško vlekli v pljuča. Nad lažjimi cigaretami se je navdušil še nežnejši spol. Zavoljo inhaliranja so se po prvi svetovni vojni pojavile prve skrbi o učinku katrana na pljuča, saj je število rakavih bolnikov poskočilo. Proizvajalci so poskrbeli za odgovor: cigarete so opremili s filtri. A kupci novotarije niso zgrabili z obema rokama, ker so bile mnogo dražje zavoljo ročne izdelave. Raje so vtikali cigarete v ustnike. Šele leta 1954 so se pojavile prve strojno izdelane cigarete s filtri, ki so te elegantne dodatke malodane odpravili. Pri izboru materialov je tobačna industrija izkazala neverjetno raznolikost, od najpogostejše celuloze do klobučevine, vate in spet koruznih listov. Da so filtri oviti v oranžen papir z rumenimi packami, je zapuščina prvih ameriških cigaret s filtrom. Viceroy, ki so na trg prišle leta 1936, so namreč uporabljale takega iz plute.

VELIKI TOBAKARJI

Danes veliko večino svetovne produkcije tobačnih izdelkov obvladuje pet multinacionalk: Altria (novo ime ameriške podružnice Philipa Morrisa), Philip Morris International, British American Tobacco, Imperial Tobacco in Japan Tobacco. Edina država, v kateri njihovih produktov uradno ni, je Kitajska. Tam ima državno podjetje China Tobacco monopol in za domače potrebe predela kar 30 % svetovne proizvodnje. Večina blagovnih znamk, ki jih videvate na našem trgu, je v lasti Philipa Morrisa, British Americana ali Imperiala. Slednji je prek največjega nemškega tobakarja Reemtsma kupil ljubljansko tobačno tovarno in proizvodnjo po hitrem postopku preselil na Poljsko.



Tobačnih podjetij je seveda več, a so vsa v delnem ali izključnem lastništvu omenjene peterice. Ponavadi je tako, da na domačih trgih nastopajo samostojno. Cigarete camel v ZDA denimo trži matično podjetje Reynolds, dočim za preostali svet skrbi British American, ki je največji lastnik ameriškega proizvajalca. Čeprav so si podjetja konkurenčna, so tesno povezana. Zato znajo enovito nastopati tako v promociji kot v obrambi svojega proizvoda pred vse bolj omejujočo zakonodajo. Kljub skorajda že popolni svetovni prepovedi oglaševanja tobačnih izdelkov vedno najdejo nove luknje v paragrafih oziroma prek lobijev poskrbijo, da dotične nastanejo. Še posebej, če jih to stane krepko manj kot najcenejši oglasi.
Leta 2010 je ameriška tobačna industrija za lobiranje v kongresu namenila slabih 17 milijonov dolarjev. Istega leta je najsvobodnejša država na svetu zgolj od prodanih cigaret zbrala 32 milijard davka. Popolna prohibicija torej ni v interesu nikomur, tobačni lobisti pa do nezavesti ponavljajo mantro, da je kajenje človekova svobodna odločitev in jih nihče ne sili v to. Kako uspešni so pri svojih poslovnih praksah, se lahko prepričate v dveh sicer izmišljenih filmskih izdelkih, ki sta prišla na platna v zadnjih letih: The Insider ter Thank You for Smoking. Ton obeh je do industrije kritičen in omogočita dober vpogled v to, kako daleč so pripravljene iti multinacionalke, da ohranijo dotok dobička. Ne le tobačne.



Za cigare obstaja več predpisanih oblik, ki so se razvile vsaka na svojem področju. Od pravilnega valja do dvojnih stožcev, torpedov in raket. Izvežban rokodelec jih lahko dnevno izdela tudi več sto. Ime prihaja iz majevske besede za kajenje – sikar.

Zdravniki imajo raje Camel

Bodimo si na jasnem: vdihovanje cigaretnega dima je dolgoročno dokazano škodljivo za organizem. To industrija priznava, vendar se brani, da le zadovoljuje povpraševanje na trgu, kajti ljudje kljub vsem zdravstvenim opozorilom še vedno hočejo kaditi. Kot se je pridušal eden od akterjev filma Hvala, ker kadite: “Cigarete so kul, napravijo te odvisnega, da moraš kaditi še več, pravzaprav nam ni treba migniti niti s prstom. Zakaj prodamo vse manj?”
Svetovna zdravstvena organizacija ocenjuje, da je na svetu dobra milijarda kadilcev, od tega večina v manj razvitih državah. Delež pušačev v razvitem svetu pa upada. So pripomogla velikanska mrtvaška opozorila, ki krasijo škatle s čiki? Morda to, da v redkokaterem holivudskem hitu še vidimo igralce vleči smotke? Ali da so šla rakom žvižgat sponzorstva v elitnih športih, kot je formula 1? Morda pa se samo bolj zavedamo posledic.



Ko so moštva formule 1 prenehala uporabljati nacionalne barve, so se odela v logotipe tobačnih sponzorjev. Posebej znamenita sta bila črno zlati lotus, ki je promoviral čike john player special, ter rdeče beli marlboro mclaren. Dotično znamko Ferrari prikrito oglašuje še danes, sedem let po prepovedi.



Kadilci trave ne marajo za celulozne filtre, ker ti bojda zadržijo preveč omamne učinkovine, zato jih tipično zvijajo iz koščka kartona. Seveda ob tem potegnejo v pljuča nezanemarljivo količino ostalih škodljivih produktov nepopolnega gorenja.

V tobačnem dimu je več kot tristo snovi, od katerih vsaka lahko vpliva na zdravje in dobro počutje. Poglejmo zgolj nikotin: v eni cigareti ga je od pol do enega miligrama, 50 mg pa je doza, ki v enkratnem odmerku ubije odraslega nekadilca. Po domače: če si na telo nalepite trideset nikotinskih obližev, bo smrt nadvse neprijetna.
Druga številčna postavka na cigaretni škatlici je vsebnost katrana. Lepljiva packarija, ki nastane kot posledica nepopolnega izgorevanja ogljikovodikov, je dokazano kancerogena in eden glavnih dejavnikov pri nastanku pljučnega raka, z naskokom najbolj razširjenega med vsemi rakastimi obolenji. Štirje od petih bolnikov s pljučnim rakom so kadilci. To ne pomeni, da ga bo nekdo, ki se predaja smrdljivim smotkam, dobil. A verjetnost, da kadilec zboli, je skoraj tridesetkrat večja, kot če ne bi kadil. Preneseno v absolutne številke to pomeni, da vsako leto za rakom umre dober milijon kadilcev. Tisočinka, torej. A kaj, če ste srečni izžrebanec ravno vi?



Počrnela pljuča, ki jih razkazujejo po šolah, znajo odvrniti marsikaterega potencialnega ali dejanskega kadilca. Vendar gre resnici na ljubo za potegavščino. Tudi pljuča kadilca so rožnata, vsaj dokler ne pride do usodnih zapletov, kot sta emfizem ali pljučni rak. Črna dihala so zato bodisi dramatično pobarvana tako, da simulirajo rakavo tkivo, bodisi od rudarjev, ki so celo življenje vdihavali delce premoga.

Alternativni načini vnosa

Temu primerno so tako tobakarji kot farmacevti pričeli iskati drugačen nikotinski zadetek, ki bi odstranil škodljivi katran, človeku pa nudil enak poživljajoč učinek in uživaško izpolnitev. Tobačna podjetja so kmalu ponudila njuhanec za fine dame in gospode, ki jih je motil dim. Bolj ruralnemu prebivalstvu pa je namenila tobak za žvečenje.
Slednji je postal del življenja na divjem zahodu, kjer si na konjskem hrbtu težko zvil cigareto, si si pa z lahkoto odrezal kos tobačne klobase in jo svaljkal po ustih. Nato si črno goščo po vstopu v saloon s petih metrov

mojstrsko pljunil v medeninast pljuvalnik. Po enaki tehniki so sloveli bejzbolski trenerji. Ker se v novi dobi ne spodobi pljuvati, so žvečilni tobak pričeli pakirati v filter vrečke. Košček si uživalec potisne med zgornjo ustnico in dlesen. Taka konzumacija tobaka, ki mu pravijo snus, je popularna v skandinavskih državah, iz katerih se je razširila drugod po Evropi.
Farmacevti so raje posegli po bolj sterilnih metodah: nikotinskih obližih in žvečilnih gumijih, iz katerih se nikotin nadzorovano sprošča več ur. Vendarle je za nekdanjega kadilca taka terapija neustrezna. Žvečilke so namreč pekoče, obliž pa nikotin dovaja enakomerno, zato ne nudi tistega instantnega fleša, ki ga začutiš po prvih nekaj dimih in ti ga ponudi vsak nov čik. Podobno, kot če bi te namesto orgazma nekdo dvanajst ur rahlo praskal po jajcih. Brezveze.


Farmacevti so očitno slabo raziskali, kaj kadilcu največ pomeni. Ne gre namreč le za vnos nikotina, marveč za ritual, povezan s tem. Njihove sterilne rešitve niso priljubljene, pa tudi tržijo jih kot sredstvo za odvajanje kajenja. To vzdržuje nikotinsko odvisnost in je celo dražje od cigaret.

Treba je bilo Kitajcev, da so se domislili malodane idealne rešitve: elektronske cigarete. Narod, ki pokadi tretjino svetovne proizvodnje, ima ustrezno velik delež s kajenjem povezanih bolezni. Zato so več let raziskovali, kako ponarediti okus in dim cigarete in odstraniti škodljivi katran. Čeprav so prvi patent za brezdimno cigareto podelili v ZDA že pred pol stoletja, za izumitelja te priprave velja farmacevt Hon Lin, ki je leta 2003 uparil mešanico propilen glikola in nikotina v poseben dim. Ta je uspešno posnemal pravega, vendar z manj škodljivih substanc. Upravičeno velja za začetnika pohoda elektronskih cigaret, ki jih prodajajo v milijonih. Zadnje raziskave kažejo, da v nekaterih državah zavzemajo že desetino kadilskega trga.
Proizvajalci in preprodajalci elektronske novotarije na ves glas zatrjujejo, da je reč neškodljiva. A izdelek je



Glavni sestavni deli elektronske cigarete so baterija, grelni element in kartuša z vodno raztopino nikotina ter etilen glikola ali glicerola. Slednja ob uparjenju poskrbita za gost dim in tako pričarata občutek kajenja prave cigarete. Kartuše so na voljo v različnih okusih, od približkov pravih cigaret in mentola do jagodnega ali red bulla. Cenejše cigarete imajo kartuše za enkratno uporabo, pri boljših pa dokupujemo le tekočino in jih večkrat napolnimo.

preveč nov, da bi lahko z gotovostjo raziskali vse morebitne neljube posledice, zlasti dolgoročne. Kmečka logika narekuje, da na tak način v telo res vnesemo manj različnih škodljivih snovi, a še vedno ostaja nikotin. Je pa zanimivo, da se na sivem trgu vsaj pri nas še niso pojavili preparati s kakimi manj legalnimi substancami, ki jih je z elektronskim čikom moč učinkovito in neopazno použiti.

Nova zakonodaja – čigava zmaga?

Države močno regulirajo neposredne tobačne izdelke, a zaostajajo pri elektronskih cigaretah. Zvečine še nimajo predpisov, kako morajo biti tovrstni produkti označeni, kdo jih sme prodajati in kako jih obdavčiti, da bi državni prašičevec imel kaj od tega. Oktobra je Evropski parlament sicer sprejel nova priporočila glede strožje tobačne zakonodaje. Opozorila bodo prekrivala 65 odstotkov škatlice, prepovedane bodo cigarete s premerom manj kot 7,5 milimetra, zlasti pa je odklenkalo 'nestandardnim' paketkom, ki imitirajo kozmetične izdelke oziroma se odpirajo na nenavaden način. V osnovi je bil predlog še strožji, saj naj bi povsem ukinil tobačne izdelke z dodanimi okusi, od najbolj razširjenih mentolovih cigaret do plejade eksotičnih okusov, ki se kurijo v šišah, njuhajo ali žvečijo.



Veste, da imamo v Ljubljani tobačni muzej? Čeprav zbirka ni ravno velikanska, se jo splača ogledati, saj dodobra razkrije zgodovino ljubljanske tovarne in tobaka na slovenskem. Vstop je prost, najdete pa ga, jasno, na Tobačni ulici 1.

Prav tako naj bi bile elektronske cigarete po novem medicinski pripomoček, kar bi pomenilo strožje pogoje izdelave naprav in tekočin zanje. No, tobačnim lobistom je uspelo del o baterijskih uparjalnikih povsem črtati. Nastalo sivo območje bodo zagotovo izkoristili, tako kot preprodajalci, ki dostikrat za velike denarje ponujajo najbolj ceneno kitajsko robo. Če vas mika podobno početje, kar seveda odsvetujem, je temeljita raziskava pred morebitnim nakupom na mestu. Tudi prepoved mentolovih cigaret so zamaknili za osem let. Lahko bi rekli, da so si s tem le kupili nekaj časa, a ravno to je bil njihov namen. V osmih letih se ustvari veliko dobička in še več idej, kako prepričati poslance, naj spet glasujejo vsaj malo v njihovo korist.

Strup je strup

Čeprav je zgodba o opojnem dimu zanimiva in vredna, da se človek o njej pouči, še enkrat poudarjam, da je redno predajanje tobačni razvadi zdravju škodljivo, ne glede na obliko, ki si si jo izbral. Razviti svet kajenje opušča, posebej bolje situirani prebivalci. Ker pa gre za navidez poceni obliko zadevanja, ki jo povrhu odobrava država, ni čudno, da nižji sloji tako radi

FILTER 57

Ljubljanska pakirnica smotk ima bogato zgodovino, ki sega v leto 1871, ko so jo odprli kot podružnico dunajske tobačne tovarne in v njej pričeli delati cigare. Ni bila med največjimi tvrdkami na območju stare in nove Jugoslavije, so bili pa prvi, ki so leta 1957 pričeli izdelovati cigarete s filtrom. Šlo je za znameniti filter 57. Legenda pravi, da so stroj za novo cigareto pripeljali naravnost z zagrebškega sejma, kjer ga je razkazovala neka nemška firma, baje po neposrednem Titovem ukazu. No, naši strokovnjaki so nekaj zamočili in stroj je cigarete v zavojček pakiral s filtrom navzdol. A podjetni komunisti so iznašli zgodbico, da je to storjeno namenoma, tako da delavec z umazanimi prsti ne bi grabil za filter.



Na vsak način je 57 postal najpopularnejša cigareta v Jugoslaviji. Morda tudi zato, ker so se v okolici Dubrovnika pričele širiti govorice, da ljubljanska tovarna vanje meša konopljo. Filter 57 je obenem prekinil s tradicijo, da so se socialistični tobačni izdelki imenovali po zemljepisnih objektih, predvsem rekah. Ste vedeli, da so nekdaj obstajale cigarete Planica?
Tobačna je bila eno prvih podjetij po osamosvojitvi, v kateri so večinski delež prevzeli tujci. Šlo je za nemško podjetje Reemtsma (lastnik blagovne znamke West), ki je leta 2004 proizvodnjo v Ljubljani ukinil. Danes Filter 57 delajo v Makedoniji.

posegajo po njej. Kaj pa je tiste tri ali štiri evre dnevno za dvajset rakovih palčk? Hja, računica pokaže, da to na leto znese dobrega tisočaka, ki gre dobesedno v zrak. Že res, da bi denar vsak verjetno sproti porabil za kaj drugega, in v zameno ne velja slikati sanjskih počitnic, nove konzole ali petdesetpalčnega TVja. A vendarle številka ni zanemarljiva, posebej če v žepu zija praznina. Prav tako je res, da je od osamosvojitve v Sloveniji delež kadilcev (ki so, priznajmo, vse bolj stigmatizirani) s skoraj štiridesetih odstotkov padel na dobrih dvajset. Vendar v recesiji spet počasi narašča in je nekje na četrtini prebivalstva, starejšega od petnajst let. Ko nam je hudo, očitno iščemo instantno nagrado, ki nas osreči za nekaj trenutkov. Škoda, da je to ravno cigareta.



Brez vtikanja, prosim!

Enotni vtič za polnjenje mobilnih naprav je zahvaljujoč Evropski uniji danes realnost. Quattro se ozre po tehnologiji, ki ga bo, upajmo, napravila nepotrebnega.

Elektronika, ki jo nosimo s seboj, je odvisna od baterij. Kar pomeni, da jo moramo redno polniti. Pred manj kot desetimi leti je vsak tak gizmo imel samosvoj priključek, verjetno le zato, da ti je proizvajalec lahko prodal ustrezen polnilnik. Takega, ki ga dostikrat nisi mogel več uporabiti niti z novejšim modelom istega proizvajalca. Treba je bilo Evropske komisije, ki je leta 2009 predlagala, naj se vsi mobilni telefoni na evropskem trgu polnijo skozi vtič micro USB. Proizvajalci so se začuda strinjali in taisti sistem pričeli uporabljati še na ostali prenosni elektroniki.

V praksi to pomeni, da ti za vso kramo, ki jo vlačiš s sabo, zdaj zadostuje en kabel. Če ga pozabiš, ga ima pri roki vsak. Izjema so Applove naprave, 3DS in vita. Je pa že naprodaj tehnologija, pri kateri niti kabla ne potrebuješ več. Brezžično polnjenje z indukcijo brez velikega pompa počasi stopa v naš vsakdan.



Dražje polnilne postaje poskrbijo za več naprav hkrati. Primerno za pisarniško rabo, saj v službi ne potrebuješ več lastnega polnilca.

Čarobna beseda: indukcija

Indukcija je eden temeljnih fizikalnih pojavov, odkritje pa pripisujemo Michaelu Faradayu. Ta znanstvenik je leta 1831 ugotovil, da se v prevodniku pojavi električna napetost, če je izpostavljen magnetnemu polju. In obratno: električni tok ustvari magnetno polje. Razmerju med tokom in spremembo polja pravimo Faradayev zakon in na njem smo zgradili dobo izmenične elektrike. Indukcija je namreč pojav, ki poskrbi, da se vrti asinhroni – indukcijski elektromotor. Generator v elektrarni ni nič drugega kot motor, le da rotor poganja kinetična energija, ki se na statičnem delu prek magnetne indukcije pretvori v električno.

Velik zagovornik rabe induktivnosti je bil Nikola Tesla, o katerem smo spisali obširen vedež v Jokerju 237. Znano je, da je imel možak velike načrte z brezžičnim prenosom elektrike prek Zemljine ionosfere in celo skozi tla. Urbana legenda pravi, da to investitorjem ni bilo všeč, ker odjemalcem ne bi mogli zaračunavati odvzete količine, zato je bil projekt temeljito ubit. No, bržda Nikola niti sam ni dobro vedel, kako bi potrošniki do zastonjskega štroma prišli v praksi.

Ekvivalentna povezava med magnetnim poljem tuljave in plesom škratov elektronov v prevodniku je razlog, da lahko električno energijo prenesemo brez fizične povezave. Na kratkih razdaljah to ni problematično. Laiku je princip verjetno najbolj znan pri indukcijskem kuhalniku. Ta greje le, kadar je na njem posoda s kovinskim jedrom, in velja za najbolj varen način kuhanja z elektriko.

A tu gre za enostavno pretvarjanje energije štroma v toploto. Če je tudi na drugi strani tuljava, pa se bo v njej ustvaril električni tok. Treba je le še napeljati žički do baterije in ta se bo veselo polnila. S povečevanjem razdalje med navitjema je sprejemno v vse šibkejšem polju, zato proizvaja manj elektrike, česar si ne želimo. Zato morata biti čim bliže drugo drugemu.



Tuljava ni nič drugega kot v spiralo ali klobčič navit kos bakrene žice. Zaradi oblike ustvari samosvoje magnetno polje, ko skoznjo spustimo električni tok. Če ji približamo drugo tuljavo, pa bo magnetno polje v njej pričelo ustvarjati štrom.

Še na nekaj moramo paziti: obe morata imeti enako število navojev. Če sta različni, se bo spremenila napetost in dobili bomo transformator. Ker previsoka napetost elektroniki zavda, so proizvajalci pričeli razmišljati o poenotenju in ustvarili dva standarda, Powermat in Qi. Med sabo nista združljiva, večjo podporo pa ima slednji.



Kitajsko podjetje Heier je leta 2009 med prvimi predstavilo prototip televizije, ki po zraku dobi tako signal kot elektriko. Tisti črni monolit je oddajnik polnilne postaje. Ni ravno kompakten.

Standard Qi



Dovajanje elektrike akumulatorju z indukcijo ni novost. Uporablja se povsod, kjer je do baterije ali naprave težko priti oziroma delovno okolje ne dovoljuje klasičnega vtiča. Srčni spodbujevalniki, električne zobne ščetke, Philipsove nočne lučke ... Tudi General Motorsov električni avto EV1 je imel brezžični polnilnik.

Zato je kar malo čudno, da je reč v svet zabavne elektronike prišla dokaj pozno. Šele leta 2009 smo uzrli prvi telefon, Palmov pre, ki si ga zgolj odložil na podstavek touchstone. Nekaj mesecev prej pa je Energizer predstavil brezžični polnilnik za wiimote. Ker se jim je zdel koncept dober, so k sodelovanju so povabili druga podjetja in ustvarili združbo Wireless Power Consortium, s katerim bi uvedli standard za brezžično polnjenje naprav nizke moči. Poimenovali so ga Qi (či), po kitajski besedi za zrak in življenjsko silo.

Standard Qi v osnovi določa, da polnjenje izvaja bazna postaja, priklopljena na električno omrežje. Ta je lahko poljubne oblike, le da ima natančno predpisan oddajnik. V mobilni napravi je nameščen ustrezen sprejemnik, ki polni baterijo. Kleč je v tem, da morata biti tuljavi poravnani, kar je moč rešiti na več načinov. Najenostavnejše so fiksne bazne postaje, ponavadi oblikovane tako, da je napravo nanje moč položiti le na en način. Naprednejše in dražje podlage omogočajo prosto odlaganje in celo polnjenje več naprav hkrati. To dosežejo z več tuljavami ali motorčki, ki oddajnik popeljejo na pravo mesto.

Podpornikov standarda je že več sto in med člani WPCja so znana imena: Asus, Samsung, Belkin, Nokia, HTCIntel, LG, Google ... Powermat jih ima skoraj pol manj, a zvečine istih imen, ki pač stavijo na oba konja. Opazno manjka Apple. Vendarle je tudi njihove



Kar malce ironično je, da v promocijskem materialu za Qi kažejo iphone, saj se Apple na standard požvižga. Združljivost mu zagotavljajo druga podjetja, ki delajo posebne polnilne srajčke.

izdelke moč polniti brezžično, če si omislimo posebne srajčke, ki delujejo s postajami Qi. Od novejših telefonov standard tovarniško podpirata nexusa 4 in 5, Nokia lumia 920 in nekateri HTCji ter motorole. Pri samsungih je treba zadnji pokrovček zamenjati za takega s tuljavo.
Za starejše produkte boste uradno podporo iskali zaman, vendar na pomoč spet priskočijo neodvisni proizvajalci dodatkov. Nanje se trenutno zanaša še Sony, ki je podporo obljubil v modelih za prihodnje leto. Med brskanjem po slovenskih trgovinah sem odkril celo Pentaxov fotoaparat, ki podpira Qi, in Conradovo bazno postajo, ki je istočasno radijska budilka.

Polnjenje v praksi

Na prvi pogled je brezžično dovajanje energije nobel. Telefon odložiš na podlago, ni iskanja in vtikanja kabla ter moč je dobiti modele, ki poservirajo več naprav hkrati. Toda ker standard predpisuje nižji tok in ker gre nekaj elektronov v nič, je polnjene počasnejše. Testiranje Samsungove posteljice je pokazalo, da se je S4 po kablu USB nahranil v slabih dveh urah, z indukcijo pa je potreboval skoraj uro več.



Ob splovitvi lumie 920 je Nokia zavzeto oglaševala brezžično polnjenje. Začuda z njim privzeto ni bil opremljen model 1020, bo pa v 1520. Razen v ZDA, kjer je AT&T zagovornik sistema Powermat.



V testisu opla ampere se je LordFebo jezil na vlačenje kabla do vtičnice. A glej, tudi avtomobilske baterije je moč polniti indukcijsko. Baje se da tako predelati vsak električni avto. Volvo celo razmišlja, kako bi tuljave vgrajevali kar v parkirne bokse.

Drugi minus je nezmožnost uporabe med polnjenjem. Ko si na špagi, lahko sprejemaš klice, brskaš po spletu, igraš Angry Birds, le predaleč stran ne smeš. Brezžičnost pa se seveda prekine takoj, ko fon dvigneš s podlage. Klic že lahko sprejmeš, če vklopiš zvočnik, to pa je tudi vse.
Nadalje dandanes ta tehnologija zahteva dodatno investicijo. Najcenejši polnilniki koštajo par deset evrov, uradne proizvajalčeve nadgradnje pa zlahka presežejo stotaka. Če gizmo indukcijo podpira sam po sebi in mu je ležišče priloženo, potem ajt, v redu. Nima pa smisla, da bi šel namenoma kupovat drago dodatno opremo. Samsungov komplet za SGS4 stane okrog 80 evrov, Nokijina blazinica pa kar 120, pri čemer moraš telefonski ovitek dokupiti posebej.
Kaj pa združljivost? Gre za relativno nov standard in razumljivo je, da se pojavljajo težave. Nekateri preizkuševalci so poročali, da se določene postaje in naprave sprejo. Pri našem testu tega nismo zasledili. Še več, tablica nexus 7 se je brez pripomb povezala s Samsungovo posteljico, čeprav ji je bila krepko premajhna.

Odloži me kjerkoli

Qi že nudijo plačljive polnilne postaje, ki jih najdeš v nekaterih naših trgovskih centrih. Tujina je korak pred nami: Starbucks v ZDA brezžične polnilnike vdeluje v svoje mize, čeprav gre za konkurenčni Powermat, o podobni potezi v Evropi razmišlja McDonald's. Napovedujejo se garderobne omarice v bazenih in centrih za fitnes ter celo pisarniška oprema. Mercedes je objavil, da bodo svojo floto vozil pričeli opremljati s podlagami, v katerih naj bi bil NFC, tako da bo telefon moč komandirati z volana. BMW, Toyota, Audi in Volkswagen ne mislijo zaostajati in so podali skupno izjavo, da bodo sledili standardu. Kot kaže, nam končno ne bo treba več dokupovati avtopolnilnikov.



Glede na to, da je postalo odlaganje telefona na mizo v gostinskem lokalu pravilo, je hkratno polnjenje velik plus. Seveda pa bi bilo za potrošnika bolje, če bi bil standard en sam.

Brezžično natakanje elektronov v nikoli site napravice je tako že realnost, četudi butična. Ima slabosti, a jih zna odtehtati priročnost. Seveda le pod pogojem, če se bodo uresničile obljube o vseprisotnosti primernih odlagališč. Dobra spodbuda za tehnologijo bi bil Applov žegen, kar pa je v bližnji prihodnosti malo verjetno. Vseeno se seznam naprav, ki ne potrebujejo neposrednega stika z vtičnico, vztrajno daljša. Že čez leto ali dve se lahko zgodi, da bomo Qi jemali kot nekaj samoumevnega.

ZASLONSKA VELEPOSEST

V zadnjih letih računalniški trg obvladujejo zasloni ločljivosti 1920 x 1080, a na voljo je tudi stopnica više. Kako se v domačem okolju obnese mreža 2560 x 1440? Aggressor se zastrmi v tri take monitorje.

Igralski mački pomnimo čase, ko so skoki ločljivosti pomenili prelomno izboljšanje videza špilov in celo izkušnje. Dandanes je ta element obstranski in nekako samoumeven. Količino pik nastavimo na monitorjevo naravno vrednost in nanjo pozabimo. Večina grafičnih kartic je temu kos, saj špili razen izjem niso preveč zahtevni. Kajpak po zaslugi dolge življenjske dobe aktualnih konzol, ki igre praviloma prikazujejo v nekam bednih 1280 x 720 in le zelo redko v 1080p.

Zanimivo je, da smo strmo rast števila pikslov zadnja leta dobili na drugem koncu, pri mobilnih napravah. Apple je s prvim retinskim ekranom na iphonu 4 povzročil tekmo, ki je te površine razpikslala že do nečloveških gostot. HTC one ima kar 468 pik na palec, kar je petkrat toliko kot 24-inčni monitor in desetkrat več od 50-colskega televizorja! Ravno zato prihaja nov mejnik, ultraHD. Tehnologija, ki se ji med brati reče 4K, bo mrežo povzdignila na 3840 x 2160. Taki TVji so že na voljo, sčasoma pa bodo prišli tudi računalniški monitorji. A obstaja vmesna postaja: 27-palčniki z 2560 x 1440.



Apple je že pred dvema letoma predstavil 27-inčnega imaca, z ločljivostjo 2560 x 1440. Namenjen je prvenstveno oblikovalcem, kajti navaden macovski uporabnik od take velikosti nima nič.

Štirikratni HD

Ločljivost 2560 x 1440 šteje štirikrat toliko pik kot 720, zato je označena kot Q(uad)HD. Tega ne gre mešati s qHD, ki pomeni 'quarter' – četrtino HDja. Ponekod se omenja tudi oznaka 2,5K. Taka razločljivost sicer obstaja na prenosnikih, a največkrat jo najdemo na monitorjih diagonale 27 palcev, to je 68 centimetrov in pol. Po preračunavanju da to gostoto 108 pik na palec, kar je več od 92, ki jih imajo 24-palčniki s 1920 x 1080. Pike so zato manjše in skorajda neaznavne, slika pa ostrejša. Namečkoma imajo dotični zasloni zaenkrat vsi kvalitetnejše matrike IPS in je podoba napram pogrošnim izdelkom že zato boljša.

Najprej pade v oči vsesplošna obilica prostora. Tako spričo fizično večjih dimenzij, kot manjših objektov. V aplikacijah za dizajn in video, v katerih platna oziroma časovnice ni nikoli dovolj, je tak zaslon božji dar. A v splošnem učinkovita raba zahteva nekaj privajanja. Povečevanje vsakega programa čez celoten zaslon seveda ni na mestu. Povprečna spletna stran recimo zavzame tretjino površine. Že pri 1920 x 1080 je moč uporabljati več oken bok ob boku, na 2,5K pa je ta praksa obvezna. Windows sicer vključujejo kretnjo z miško, ki okno poravna na polovico, vendar bi si s takim monitorjem želel še več prilagoditev. Macov OSX na imacu tudi nima nič tosmernega.

Nadalje se je dobro navaditi na kombinacijo tipke control in miškinega koleščka, ki marsikod poveča prikaz, recimo v brskalniku, pisarniških orodjih in celo na desktopu. Za programe, kot je Firefox, boš iskal vključke za prilagajanje vmesnika. In nenazadnje je pametno na pohitriti miškin kazalec oziroma povečati drsno podlago. Že tako je za tako napravo primerno imeti bolj globoko mizo, če imaš še lahko gibljiv stol, pa toliko bolje! Gre pač za monitorje, v katere lahko buljiš tako od blizu kot daleč. Samoumevno je tudi, da ti velikani sijejo opazno bolj od manjših sorodnikov, zato je delo v popolni temi odsvetovano.

Zaradi razkoraka v ločljivostih preklapljanje oziroma zrcaljenje slike s PCja na televizor ne bo več brezšivno. Tak monitor tudi ne more biti nadomestek TVja, saj je ipak premajhen. Prav tako nimajo prikaza slike v sliki.

Svilnata navideznost

Pri igrah zvečine nisi pritisnjen ob šipo. 27-inčnež je namreč tako velik, da moraš ob oziranju po vsebini v kotih, na primer strateški minikarti, obračati vso glavo, če se držiš razdalje za 24-palčni monitor. No, enoznačnega odgovora, kako se 2,5K obnese pri igranju, ni, saj gostejša mreža različno vpliva na njihov videz. Večina špilov ima enako podobo ne oziraje na ločljivost. V prvoosebnicah in dirkačinah je zorni kot enak in v realnočasni strategiji ne vidiš na takem zaslonu nič več ozemlja. Tako pač mora biti, drugače bi vsi Korejci igrali Starcraft II na 30-palčnikih. Obstajajo pa izjeme, kot so Terraria, spletne igre, ki tečejo v brskalnikih, in starejše strategije ter frpjke, v katerih dejansko vidiš več. Za dosti takih iger, med njimi Diablo 2, najdeš popravke za višjo ločljivost.

Razlika pri prehodu na 2,5K je tako večinoma v ostrini. A le namensko za PC izdelani naslovi vsebujejo modele in teksture, ki izkoristijo karkoli več od 1080. Med take sodita Metro: Last Light in Crysis 3, kjer se dejansko opazijo razlike v podrobnosti tekstur. Pri streljankah bi lahko izpostavil večjo natančnost merjenja, ki je opazna tako v Counter-Striku kot World of Tanks, vendar to pomeni več potovanja z miško.



Dell ultrasharp U2713HM

Eden prvih ljudskih QHD-zaslonov se še vedno odlično drži. Naj te 'nizka' cena v primerjavi s konkurenco ne zavede, saj gre za odličen domač monitor. Ohišje je robustno in dobro gibljivo v vse smeri, ekran je moč postaviti pokončno. Matrika IPS poskrbi za odlično reprodukcijo barv in kote gledanja. Presenetljivo dobra je črnina, kar za tak panel ni pravilo, ter odzivnost pikslov. Premore vhode dual DVI-D, HDMI 1.0 ter displayport 1.2 in USB, pa tudi VGA. Nima zvočnikov, lahko pa žgolenje s HDMI-kabla odpeljeŠ na slušalke. Cena: 550 evrov.

LG 27EA83D

LGjev primerek je namenjen delu z grafičnimi orodji, saj ima matriko IPS z 10 biti na barvni kanal ter široko barvno paleto. Zmožen je strojne kalibracije. Ima nizek zamik pri menjavi pik, toda barve in še posebno kontrasti bi morali biti za tak izdelek mnogo boljši. Opazno in moteče je uhajanje ozadne svetlobe ob vseh robovih. Na zadnji strani so dual DVI-D, HDMI 1.0 ter displayport 1.2 in USB, zvok pa prihaja skozi zvočnike. Ohišje je gibljivo po višini in naklonu. Moč ga je obrniti pokonci. Celokupno nezanimiv izdelek. Cena: 850 evrov.

Samsung S27B970DS

Ta petičnež se postavlja z elegantnim ohišjem in ima edini od treh šik odbojno prevleko. Ta bo motila sovražnike reflektivnih zaslonov, toda barve so imenitne. Samsungova matrika PLS (Plane-Line Switching, izboljšana IPS) poskrbi za odlične odtenke tako pri široki barvni paleti kot navadni sRGB. Jasno, gre za profesionalni monitor. Obenem je spričo hitrih pikslov dokaj primeren za igranje. Navdušujoča izkušnja, le nekam tog je, saj je gibljiv le po naklonu. Zadaj ima enak nabor vhodov kot LG, takisto zvočnike. Cena: 950 evrov.



Naslovi, kjer z višanjem ločljivosti vidiš več ozemlja, zvečine spadajo med starejše pikslaste strategije, kot je tu Age of Empires 2, ali igrice na spletu. Trikrat več krav v Farmvillu, hura!

Ni pa vse med in mleko. Igre, pri katerih elementi vmesnika niso sorazmerni, marveč so ikone in napisi veliki fiksno število pikslov, znajo biti na QHDju zoprne. V Battlefieldu 3, The Secret Worldu in Europi Universalis 4 so črkovni deli že prav boleče miniaturni.

Požrešneži

Poganjanje sistema v višji ločljivosti ni problem, iger pa. 2550 x 1440 je kar 78 % več pikslov od 1920 x 1080. Število trikotnikov in tekstur sta sicer praviloma enaka. Toda ko GPU navidezno sceno rasterizira, je slika temu primerno zajetnejša! To pomeni težjo nalogo tako za pomnilnik kot grafični procesor, saj mora postprocesne učinke nanašati na orenk povečane prizore. Za zanesljivo polnjenje WQHD-monitorjev zato potrebuješ kartice s 4 GB pomnilnika in vsaj 384-bitnim pomnilniškim vodilom. In obratno – če se pri lovu na višje število sličic na sekundo lotiš izklapljanja grafičnih bonbončkov, moraš začeti s postprocesnimi učinki, kot sta motion blur in depth of field.

V praksi to pomeni, da grafično zahtevnejši naslovi, kot so Metro: Last Light, Crysis 3 in Battlefield 3, stalno hitrost nad 30 FPS pri najvišjih nastavitvah dosežejo šele z najdražjimi karticami na trgu! Se pravi z geforcem GTX 780 in titanom ter radeonom HD 7990, ki stanejo najmanj 650 evrov. Kajpakda lahko špile še vedno poganjaš v nižji ločljivosti, vendar 1650 x 1050 na takem zaslonu izgleda grdo.



Od leve na desno so priključki vodil DVI, HDMI in displayport. Upoštevaj, da za 2,5K potrebuješ tako zvani dual DVI-D, to je tisti z vsemi pini. Tudi HDMI zahteva novejšo inačico 1.4.



Da zajetni monitor izkoristiš, moraš igre poganjati na naravni ločljivosti, kajti nižje dajo gršo podobo. To pa zahteva močno grafično kartico. Nvidijin titan, ki zmore Crysis 3 na QHD prikazati v polnem sijaju, stane prek 900 evrov.

Zaenkrat še prestiž

Trojica ogledanih monitorjev stane od 550 do 950 evrov. Razkorak gre na račun prikaza barv in orodij, saj sta LG in samsung s široko barvno paleto namenjena grafičnim oblikovalcem, dell pa je za domačo rabo in torej primernejši za večino bralstva. Izdelki imajo podobne panele kot obstoječe generacije, zato ob nakupih veljajo isti poudarki.

Posledično velja zaključek, da so 2,5K zasloni ta hip okrog trikrat dražji od primerljivih v polnem HD. To jih še ne napravi za ljudsko opcijo, zlasti ob obveznem izdatku za močnejši GPU! A v to smer očitno pojdemo, kajti na obzorju je uvodoma omenjena ločljivost UHD ali 4K, ki jo AMD in Nvidia tlačita v oglasne pamflete najnovejših izdelkov. Danes za najmanj tri tisoč evrov po monitorju plus tri titane v SLIju, čez eno leto predvidoma za pol manj. Tehnološki napredek je lepa reč. Sploh ko ga opazuješ skozi barvito okno najvišje ločljivosti.

LOGITECH G602

Dvesto petdeset ur nepretrganega igranja z enim polnjenjem baterije! Hudoo! 1400 ur brskanja brez premora! Megastično!! Tak zna biti odziv na trditve o obratovalnem času Logitechovega brezžičnega igrarskega mišona G602 brez polnjenja. Zatorej naj odgovorim takoj: tole ni nateg tržnikov in drži! Ko se ti glodalec naposled sprazni, se niti spomniš ne več, kdaj si ga nazadnje nafilal. Da bi ti med Doto 2 ročni kamerad nenadoma crknil, je tudi malo verjetno, ker postane okenski opozorilnik, ko se zaloga približuje ničli, zares tečen. Tu nimam pripomb.
Problem je drugje. Miši ne polniš skozi USB-kabel ali nemara stojalo, marveč z ročnim vlaganjem dveh AA-baterij. Za kateri v kompletu ne dobiš niti polnilnika. URG? To občutno pokvari vtis, saj moraš upoštevati dodatne stroške. Namečkoma je gizmo zaradi tega masiven. Z obema vstavljenima baterijama tehta okoli 160 gramov, kar je za hitre sunke v igrah ali šibkejše ročice veliko. Deluje sicer z eno samo baterijo, a predvideni čas delovanja se tedaj prepolovi.
Ne srečo ne pokaže zob druga tradicionalna hiba brezžičnih miši, nezanesljivost radijske povezave. V Kvaki ni bilo opaziti zamika, pa tudi na motnje je vez odporna. Snovalci namreč niso uporabili Logijevega unified protokola, marveč samostojno antenico. Še ena zanimiva lastnost je raba optičnega senzorja z 2500 dpi. Ob tem bodo rajali predvsem igralci prvoosebnih streljank, ker je res natančen in zanesljiv. Dočim se bodo tisti štirje, ki igrajo s še višjo ločljivostjo, muzali in ta miš ni zanje.
G602 je kvalitetno izdelana. Udobna ledvična oblika za desničarje je na ključnih mestih prevlečena z gumo ter hrapavo oblogo proti potenju. Na boku pod palcem je kar šest gumbov podolžne oblike, tako kot pri G700. Praktično dosegljivi so sicer le štirje, pa tudi zgoditi se zna, da boš kdaj pritisnil napačnega, zelo podobno kot pri G700. To bi lahko napravili bolje. Pritiskala za ločljivost so pospravljena ob levi uhelj, dočim je koleščék gumijast in ne pozna ne klikanja vstran, ne Logijevega prostega teka.
G602 je tako spet eden od tistih Logitechovih uvodnih izdelkov, ki imajo nekaj odličnih točk, a so ga pri drugih snovalci pokronali. Ker stane nezanemarljivih 90 evrov, bi osebno počakal, da izide prenovljena verzija. Vsaj upam, da bo, ker gre drugače za simpatično in zanesljivo brezžično miš. ***Aggressor***



● Prvi shrambi naboja dobiš poleg. Rabo varčevalnega načina miške svetujem celo v večini iger, ker se slabša zaznava senzorja komaj pozna.

RAZER KRAKEN 7.1

Spomladi smo si ogledali Razerjeve stereoslušalke kraken pro, ki s kompaktnim zložljivim ohišjem ciljajo predvsem na bolj mobilne igralce. Gre za analogno napravo brez lastnega zvočnega čipa. Če želiš imeti samostojne USB-slušalke, pa so inženirji zate napravili krakene 7.1.
Oznaki 7.1 navkljub ima morska pošast po en zvočni pogon v školjki, torej kot stereo bratec. Uhlje ti objameta dve okrogli školjki z udobno usnjeno oblogo. Za dumbote nista primerni, zato naj jih veleušesniki najprej preizkusijo. Tudi ogrodje modela 7.1 je v celoti iz ne prav trde plastike, zato je vprašljivo, koliko zlorabe prenese. Ga je pa takisto moč zložiti za lažje prenašanje. Zvok je pri obeh sličen. Glede na sorodne igralske izdelke preseneti s čistimi visokimi in srednjimi toni, ima pa probleme z basi, ki jim manjka razločnosti. Preden se spraviš poslušat kaj bolj umetelnega od eksplozij, se vsekakor poigraj z nastavitvami.



● Kljub mrežici na ohišju krakeni niso odprte slušalke. Dobro onemogočijo zunanji hrup, hkrati pa uho ne švica kot denimo pri blacksharkih.

Programje je izšlo iz Razerjeve aplikacije za prostorski zvok, saj krakeni surround emulirajo. Dostop do njega imaš le skozi oblačni servis Synapse 2.0. To je neprijetno presenečenje, saj gre za nadležen softver, ki te prisili v vpis na linijo, preden lahko karkoli počneš. K sreči slušalke delujejo brez njega, le nastavljati ne moreš ničesar. Prostorsko pozicioniranje je zelo solidno, tako v igrah kot v filmih. Hvalim tudi zmožnost softvera, da surround omeji na igre in z njim ne sili v programje za zvočno komunikacijo.
Še ena luštna novost glede na pro je digitalni mikrofon, ki je opazno ostrejši od analognega v stereosestrah in zna dobro filtrirati šum. Po drugi plati pa na USB-žici še vedno ni potenciometra, kar bo nadloga za vse, ki nimajo knofov za jakost zvoka na tipkovnici. Niti krakeni 7.1 niso zmagovalci, ki bi jih mirne duše priporočil. Gre pa vseeno za zgledne slušalke za na pot, primerne za igre in filme ter manj za muziko. No, če boš dal 100 EUR, kolikor zanje zahtevajo, jih vzemi zaradi priročnosti, ne prostorskega zvoka, kajti slednjega si lahko omisliš že z zastonjskim Razerjevim programjem. ***Aggressor***

RAZER TARTARUS

Igralniški keypadi – samostojne zaplate tipk futurističnega videza za pod levo roko – so brez dvoma nišni izdelek. Toda Razerjevi gredo dobro v prodajo. Zato podjetje širi spisek in staremu začetniku nostromu in elitnemu orbweaverju pridružuje tartarusa.
Ta je nekakšen združek prej omenjenih. Mreža tipk je nostromova v postavitvi 3 krat 5, takisto le po dolžini



● Za nočne ptiče so tipke jasno osvetljene. V vsako lahko spraviš do tri poljubne ukaze, med katerimi preklapljaš recimo z gumbom nad gobico.

nastavljiv plastičen naslon za dlan. To hkrati pomeni membransko naravo pritiskal, dočim ima orbweaver udobnejša mehanska. Po drugi plati je odsek z gobico za pod palec, ki smo ga pri nostromu upravičeno skritizirali, pobran od orbweaverja, saj je tam izveden precej bolje. Tartarus je tako udobnejši od nostroma, a manj od najdražjega brata, saj so tipke nekam neprijetno trde.
Posledično glede uporabe za novinca velja enako kot za obstoječa člana. Nabor iger, kjer bi ga nadvse priporočal, je majhen. Dobro se je na primer obnesel v Hawkenu, ne pa tudi pri MechWarriorju Online, saj moraš tam več tipkati, za kar je treba uporabljati veliko tastaturo. Da bi se s soigralci sporazumeval s pogovarjanjem prek tartarusa, je neizvedljivo. Pridodaj druge streljanke s preveč tipkovnimi ukazi, pa tiste mmoje, kjer uporabljaš glasovno komunikacijo, nakar se seznam zaključi.
Če hočeš na mizi prestižno napravo, je orbweaver udarnejši, tartarus pa ne premore njegove surove privlačnosti. Stane 80 evrov, kar je dvajset več od nostroma, ki je s tem postal dokončno zastarel. A če hočeš keypad in nimaš denarja za najdražjega, je to dobra opcija. ***Aggressor***

APPLE IPAD AIR

Četrti ipad je bil komaj zaznavna nadgradnja predhodnika, dočim peta generacija prinaša že na prvi pogled in otip opazne razlike. Spremenili so mu namreč obliko, ki je poslej na rovaš ožjega stranskega roba bolj pokončen pravokotnik. Kljub 9,7-palčnemu retinastemu zaslonu z razločljivostjo 2048 x 1536 se je ohišje zožalo za skoraj poldrugi centimeter, na 186 milimetrov. Nadalje je Applovim inženirjem uspelo zmanjšati baterijo in korenito stisniti sloje ekrana, s čimer so napravo stanjšali za dva milimetra. Z vsega 7,5 mm je ipad air med najbolj vitkimi tablicami. Bolj mršava je le Sonyjeva, ki meri še pol enote manj. Zaradi klestenja plošča tehta samo en funt oziroma 470 gramov (prej 660), kar je razlog za novo pripono v imenu. Olajšanje se pozna in roka se z airom odlično počuti. Tudi zaradi kakovostnega, na otip prijetnega kovinskega ohišja, ki je to pot v srebrni in 'vesoljsko sivi' inačici.
Ostale zunanje pritikline ostajajo, med ostalim ipadu lastno stikalo za zaklep orientacije zaslona in klasičen domači gumb s *krodratom*. Tablica začuda ni dobila bralnika prstnega odtisa nalik iphonu 5S, zato sta odklepanje zaslona in identificiranje pri nakupih še vedno starošolska. Je pa od novega ifona prevzela čudežno 64-bitno čipovno solucijo A7. Ta je v praksi, ne oziraje na bedno zvenečo dvojedrnost s taktom 1,3 gigaherca in zgolj gigabajt pomnilnika, nekaj najboljšega na trgu. Rokovanje z ipadom itak nikoli ni bilo zatikajoče se, kar je njegovim uporabnikom samoumev-



● **Medtem ko pri fonih ni moč pokazati na najboljšega, pri tablicah ni dileme: ipad air. Odkar Apple svoje aplikacije daje zastonj, pa še toliko bolj. Novi model pride v štirih pomnilniških opcijah, dveh barvah in še možnostjo LTEja. Žal je pravilo pri vseh tablah, da brez mobilniške povezave tudi GPSa ni.**

no, dočim se morajo lastniki androidnic z občasno neodzivnostjo kratkomalo sprijazniti. Sistemsko drajsanje, zaganjanje nucnikov in špilanje je na airu neopisljivo užitkarsko. Čeprav mora grafični del srčike zapolnjevati trikrat več pikslov od telefona, mu sape ne zmanjka niti v najhudejših igrah, kot so Call of Duty: Strike Team, Infinity Blade 3 in Baldur's Gate.
K celostnemu občutku seveda pripomore iOSovo všečno in bogato okolje. Sistemsko programje je dobro in enovito, saj je pod Applovo streho vse, od oblaka prek zemljevidov in brskalnika do kontaktnih nucnikov. Dodatno vrednost predstavlja močan nabor Applovih vrhunskih orodij, ki so popolnoma zastonj. Sem sodijo ustvarjalne aplikacije iMovie, iPhoto in GarageBand ter pisarniška zbirka Pages, Numbers ter Keynote. Posedovanje drugih jabolčnih naprav pa ustvari ekosistem, kateremu konkurenca ne seže do presredka. Pri tem gre upoštevati, da je bonus ipada nadmočna bera tabličnih nucnikov na tržnici. In nenazadnje danes Apple Slovencu ponuja skorajda vse artikle iz svoje štacune, torej tudi filme, muziko, revije in knjige. Za razliko od Googla, Sonyja in Samsunga.
Vse pri ipadu ni popolno. Applov softver ima ravno tako hibe, neumne pomanjkljivosti in omejitve. Toda na koncu dneva pozabiš na nekaj minusov, dodatnih klikov, odsotnost cifer na tipkovnici in nestandarden vtič ter si vesel za vse kulskosti. Predvsem za svilnato in prijludno uporabniško izkušnjo, ki ji ni para. Googlov tabor je resda bolj odprt, toda sila razdrobljen, neestetski in skromen.
Ipad air seveda ni poceni in slabih 500 evrov za 16-gigabajtno wi-fi različico je danes precej denarja. A navsezadnje so tekmeci, kakršna sta Samsungov osveženi note 10.1 in Sonyjev tablet Z, celo dražji. (Je pa res, da sta omenjena modela pomnilniško razširljiva.) Moje priporočilo nekomu, ki želi tablico dejansko uporabljati, torej ne zgolj za igračo za otroke, je zatorej le in samo ipad air. Tak z 32-gigabajtno shrambo, ki velja nekaj manj kot 600 evrov. ***LordFebo***

SAMSUNG NOTE 10.1 '14

Novo Samsungovo kronsko tablo žene najmuskularnejše čipovje snapdragon 800 s 3 GB delovnega pomnilnika, njen 10,1-palčni LCD šteje kar 2560 x 1600 pik, ima IR-lučko za daljinčno upravljanje, 8-megapikselno oko in za nameček vključuje še pisalo za čečkanje po zaslonu. K temu gre prišteti microSD-razširitev in dolg spisek Samsungovih vmesniških ter softverskih opcij, poznanih s telefonov S4 in note 3. Majka od table, torej?
Hja, skoraj. Vendar s to nesrečo, da je tu ipad (air). Ko enkrat uporabljaš dotičnega, ti katerakoli konkurenca izpade kot slaba šala. Veste, da nisem Applov poslanec, in doma na sekretu pravzaprav drgnem Samsungovo tablico, predhodnico tule obdelovane. Toda prijetnost, uniformnost in samostojnost okolja iOS7 so par nivojev višje od Samsungovega z vseh vetrov nabranega, mnogokrat nedodelanega softvera. Pisarna je od Polarisa, risanica od Autodeska, kolaž dogajanja od Flipboarda, vesti od New York Times, za dobro mero sta zraven porinjena še Evernote in TripAdvisor. (Photoshop, ki ga je imel lanski model, je potihem izginil.) Samsungovo lastno programje, kot so poštni klient, imenik in galerija, že lep čas stagnira in sta ga prešišala tako HTC kot Sony. Par nucnikov pa je kratkomalo obupnih in kažejo, da firma nima nikakršnega nadzora za kakovost. Taka sta Fotoalbum in čisto sama sebi namenjena Samsungova štacuna. Pismu, že to, da sta nameščena dva brskalnika, prastari 'Internet' in novejši Chrome, je kr neki.
Kdo mi bo očital cepidlačenje, češ, koga briga, od kod je kaj, in itak lahko na svojo roko nasnameš pet programov za vsako opravilo. Vse to je res, nakar dobiš še več z lopato nametane mečine, s katere preizkušanjem se moreš ukvarjati. Na drugem bregu pa ti Apple že v štartu postreže z lastnimi, lepimi, preizkušenimi in več deset evrov vrednimi orodji. Temu se reče dodana vrednost, ne da kupuješ le goli hardver.



● **Tavelika Samsungova tabla tehta 550 gramov, deset dek več od ipada air. Zaslon ni AMOLED, dobrodošla novost za potencialnega lastnika pa je klasična vtičnica micro USB. Ni 3.0 in (zato) se naprava polni celo večnost.**

Ajd, ko bi bil plastični samsung cenejši. Pa ni. 16 giga varianta stane 580 evrov, torej skorajda toliko kot 32 GB ipad air. Da je note neprimerno zmogljivejši? Niti slučajno. V par sintetičnih grafičnih testih je nekaj malega urnejši, da. A nikakor v tistih testih, ki upoštevajo vsakdanje operacije, predvsem pa ne pri konkretnem delu in zaganjanju. Ipad air je odzivnejši kljub dvema jedrcema, gigahercu manj in tretjini rama.
Android itak kliče po koreniti oblikovni prevetritvi, tako kot Samsungov vmesnik TouchWiz, in zlasti po višji kakovosti programja. Le kaj si misli novopečeni lastnik, ki gre na Google Play in v razdelku 'aplikacije, posebej prilagojene tablicam' vidi celih ducat ikonic? (V resnici jih je več, zato tista rubrika izpade še bolj neumno, a še vedno je preveč šodra in komaj kaj takega, kar izkoristi zaslonsko ločljivost.)
Letošnji note 10.1 resda ni zanič izdelek in si lasti postavke, ki jih ipad nima, recimo prilagoditev namizja, boljše bratenje s televizorjem in razdeljenost zaslona. Toda v vseh uporabnih pogledih mu je inferioren. Pri tem zelo očitno cikam tudi na to, da tudi pero NI uporabno, vsaj ne v smislu vmesniškega rokovanja z njim. Zato se ne bom niti spuščal v vse hvalisave, a bolj kot ne brezvezne operacije v zvezi z njim. Te sem nanizal v testisu telefona note 3. Palčko bo ponucal edinole risarsko nadarjen, a konec koncev je ravno tako moč dokupiti svinčnik za ipad ... ***LordFebo***

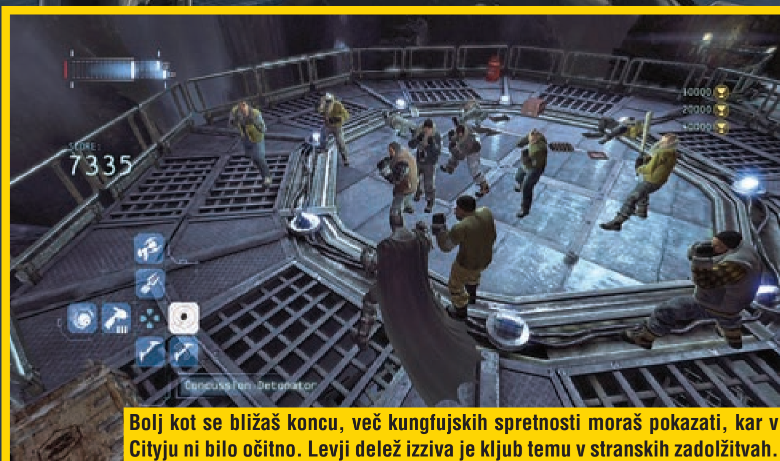
MICROSOFT SCULPT ERGONOMIC DESKTOP

Debata o koristnosti 'prelomljenih' tipkovnic je žgoča. Nekateri prisegajo na to obliko, kjer sta levi in desni del razdeljena in zamaknjena, tako da zapestji pri tipkanju nista ukrivljeni. Drugi pa pravijo, da zaradi tiste parstopinjske obrnjenosti zapestij pri običajnih tipkalih nimajo zdravstvenih težav. Na kraju prejkone največ šteje osebni vtis.
Sam sem se na prelomljeno tipkovnico dolgo tega navadil in morda se imam prav njej zahvaliti, da nimam zagat z rokami. Ni pa tovrstna ponudba na trgu bogata, saj med proizvajalci, ki niso butične narave kakor ameriški Kinesis, vztraja le Microsoft. Sculpt ergonomic desktop oziroma keyboard je tako bratec solidnega in še vedno aktualnega modela natural ergonomic keyboard 4000, ki mi zvesto rabi že leta. Občutek imam, da bi mi lahko tudi prijetni sculpt.
Sculpt desktop je komplet baterijsko napajanih tipkovnice in miške, ki se z računalnikom sporazumeta potom USB-modulčka. V stilistično zanimivem črnikavem združku, ki kombinira ravne linije in zaobljenost, najbolj izstopa miš. Buhtelj je brez obilja dodatnih gumbov, saj ima le dva pod palcem, od katerih eden v Winsih prikliče meni Start. Drugače pa pač levega, desnega in klikabilno kolesce. Oblikovan je kakor spodaj odrezana krogla, tako da ga objameš z dlanjo in imaš zapestje dvignjeno od mize. Tipalo zmore 1000 dpi in odzivnost je na nivoju, a ni prostora za uteži, gumbe za ločljivost in podobno, saj je miška namenjena delu. V igrah je zasilna in zanje pretirano osnovna. Prav tako bodo tisti z večjimi dlanmi oziroma daljšimi prsti stežka udobno vrteli koleščék, medtem ko je očitno, da gumba nista namenjena hitrostnemu pritiskanju, ki ga terjajo akcijade.
Bolj bistven del paketa je tipkovnica, ki se zgleduje po natural 4000, le da je numerični del ločen. Tega potrebuje malo ljudi in če ga odstraniš, je prihranek prostora na mizi opazen. Ostane 40 centimetrov široki osrednji del, ki ga lahko s priloženim magnetnim podstavkom dvigneš za udobnejši položaj dlani. Ti počivata na oblazinjeni opori. Klikotave, nizke tipke s kratkim hodom so podobne onim na prenosnih računalnikih, a niso stisnjene, če odštejem ozke funkcijske. Občutek ni tako sijajen kot pri mehanskih tipkah, bil pa mi je vseeno dober, boljši kot pri manj direktni 4000. Prsti in dlani so bili spočiti, tudi zaradi dvojne presledniće. V igrah se je tipkalo obneslo solidno. Opaznega zamika (laga) ni bilo, takisto ne zagat pri hkratnem držanju več tipk, kar se dogaja zlasti v MMOjih.
Igralce bo ta skupek pustil hladne, saj je miš bolj zasilna, za oboje skupaj pa plačaš konkretnih 120 evrov. Razmisleka je vreden, če iščeš prelomljenost; druge ponudbe na trgu itak ni. V tem primeru je moj nasvet ločen nakup tipkovnice sculpt ergonomic keyboard, ki bi morala stati okrog 80 EUR, in ene od dobrih večnamenskih mišk, primernih tako za delo kot igre, kot sta razer imperator 4g ali logitech G500s. ***Sneti***



● **Na tipkovnici, ki jo tržijo pri nas, so prilepljeni YU-znaki, nekateri pa se bodo spotaknili ob enojno tipko enter, nad katero bivakira črka ž. Na desni so zbiti kurzorji, home, end in kompanija.**

Batman: Arkham Origins


Bolj kot se bližaš koncu, več kungfujskih spretnosti moraš pokazati, kar v Cityju ni bilo očitno. Levji delež izziva je kljub temu v stranskih zadolžitvah.



Umetna pamet je še nekaj, glede česar je Batman boljši od Assassin's Creeda. Stražarje iščeš na samem, a dajo na glas vedeti, da se tega zavedajo ...



Ko greš v spopad s Killer Crocom na višji težavnosti, opaziš, da ni pridobil le na zahtevnosti, temveč en cel nov del!

Kljub nihajoči kakovosti iger mislim, da večina njihovih avtorjev delo opravlja s srcem. Zato tolikanj bolj sočustvujem z Warnerjevim montrealskim studiem, ki ga je matični založnik vnaprej zajebal. Ne le, da so Kanadčani tretjega Batmana v arkhamovskem ciklu podedovali od skupine Rocksteady, ki je postavila nova merila za superjunaške igre. Špil povrhu ni smel biti nadaljevanje, temveč preddel, kar jim je takoj omejilo manevrski prostor. Batmanu ni dovoljeno vihteti nadmočnih svežih pripravic in uporabljati bistvenih svežih potez, ne more iti v nov okoliš in ni mu dano, da bi se pomeril s posebej izvirnimi negativci, sicer bi se kontinuiteta z Arkham Asylumom in Cityjem porušila. Toda Warner Montreal so kljub temu na ramenih velikanov ustvarili soliden izdelek.

Ponovno zbrani na kupu

Glede na informacije, ki jih je izdajatelj spravil v obtok dolgo pred izidom, ne boš presenečen, ko boš izvedel, da glavni negativec v Origins ni Black Mask. Ta ne ravno znani zlikovec iz univerzuma DC Comics pet let pred Asylumom otvori lov na manj izkušenega in bolj jeznega Netopirmoža, ko obljubi mastno plačilo tistemu, ki se ga bo za vekomaj znebil. Zato v Gotham priletijo manjši DCjevi liki, od ašašina Deathstroka prek požigalca Fireflya in terorista Anarkyja do Norega klobučarja, ki je, hja, nor.
A ti so le stopnice do mesa zgodbe, ki se tika začetka zanimivega odnosa med Jokerjem in Batmanom. Oba imata nekoliko drugačen glas in tudi stas, vendar že ne gre več toliko za konkretna lika kot za ideji. Na eni strani brutalni manijak, ki je istočasno blazen in povsem luciden ter smešen toliko, kolikor je obešenec, ki poplesuje v vetru. Opletanje je morda hecno, tisto, kar predstavlja, pa niti najmanj. In na drugi strani Batman, temačni antiheroj, vigilant, ki se giblje izven zakona ter skuša brutalnost opravičiti z višjim dobrim. Nato se jima pridruži Bane, dočim se škratovskega Penguina itak ni moč nikdar znebiti. Žensk pa seveda ni. Ej, nismo v kinu in to je Batman, ne Babman!
Nova fabula ni tako razgibana in dogajaška kot ona v Cityju. Osebno pa mi je bila celo bolj všeč, saj je bolj intimna. Vzame si čas in ti res omogoči, da začutiš, kaj poganja Batmana in zaradi česa je Joker tako nevaren. Škoda le, da smo imeli za oboje že toliko priložnosti, saj sta taisto dinamiko raziskovala tako Asylum kot City, pa povrhu Nolanovi filmi, ki jih pozna vsak. Še en razlog, da bi morali Warnerju Montreal omogočiti izdelavo sekvela, ne prekvela.

Gotham pripada Batmanu, capini!

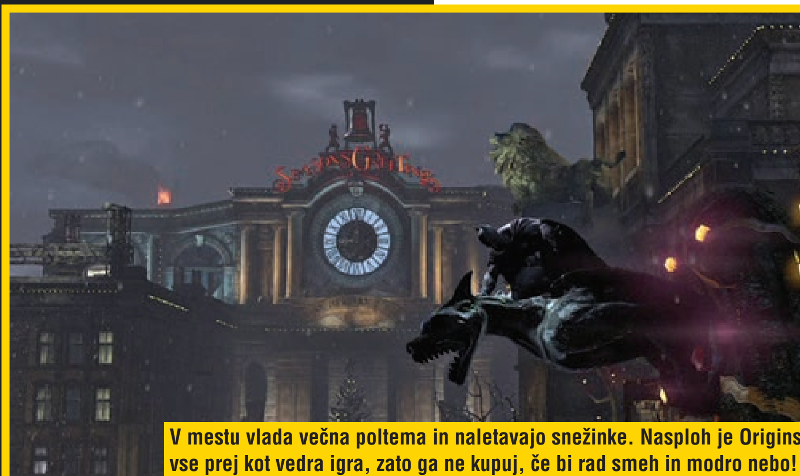
V tem primeru ustvarjalci ne bi bili tako privezani na izročilo, ki je bolj mlinski kamen kot odskočna deska. Znova so morali denimo uporabiti znane lokacije, kot je jeklarna. Batman drugače tako kot prej svobodno jadra po mestu, se z batkljuko haklja za robove in se poteguje na strehe. Navadna hoja mu ni več v krvi, kar nekako invalidnega se tedaj počutiš, zato si na tleh kvečjemu, ko moraš tolpam preštevati rebra. Metropola je razširjena z južnim delom, ki ga s prejšnjim povezuje most, gibanje pa lajšajo teleportne točke.
Drugod Šišmiš v znani miniigrici vdira v računalnike, išče Enigmove pakete presenečenja, uporablja rentgenski pogled, tiholazno zalezuje kriminalce, izpolnjuje mnoge stranske naloge in sledi rdeči niti, ki traja blizu petnajst ur, če ne še kaj več. Nato imamo na razpolago igranje na višji težavnosti, če se ne zatopimo v dolg niz ločenih izzivov ter, prvič v seriji in razen v inačici za wii U, mo'tveno spletno večigralstvo.


Rentgenski pogled uporabljaš tako pri ogledu okolice za vročimi točkami kot pri iskanju sitnob pri tiholazenju. Tu igram kot Robin v multiplayerju.


Pet let pred Arkham Asylumom je Bruce že Batman, a manj obrzdan in miren kot kasneje. Je pa zato Penguin tak kot vedno: majhen, podel in krut.



Pri detektivskem delu je moč prevrtavati dogodke in hoditi okrog mesta zločina. Zanimiva predstavitev Waynovih dedukcijskih sposobnosti.


V mestu vlada večna poltema in naletavajo snežinke. Nasploh je Origins vse prej kot vedra igra, zato ga ne kupuj, če bi rad smeh in modro nebo!

Le-tega so neodvisno od Warnerja Montreal naredili britanski Splash Damage in ima en sam način, invisible predator online. Tu se spopadejo tri ekipe, Jokerjeva in Banova tričlanska ter dvočlanska, ki jo tvorita Batman in Robin. Slednja se vihtita med izboklinami pod stropom, napadata od zgoraj, grabita in tepeta, podobno kot Batman v kampanji, dočim so tolovaji manj gibčni, a dobro oboroženi. Prizorišča so le štiri in še ta ne prav izvrstna, toda modus je zabaven in si ne zasluži grdih besed, s katerimi ga obkladajo nekateri pripadniki streljačin vajene skupnosti.

Ime mi je Šerlok. Batman Šerlok.

Tako kot premočne kritike ni vreden celoten Origins. Občutek je res nekoliko drugačen kot v Arkham Cityju in posebnega napredka ni. Počneš domala isto kot prej, tako da bi lahko reč izdali kot razširitveni paket. Takisto igra ni izpiljena, saj je kljub popravkom še vedno nekaj težav s hrošči, izpadi zvoka, zaznavanjem pripenjalnih točk za kljuko in surovim dizajnom nivojev. Batman recimo ne more mimo cevi, iz katerih sika para, nima pa težav, če kasira jerbas nabojev iz brzostrelke?! Krneki. In zamerim nenehno vodenje za roko. Postranska opravila so težja, zlasti iskanje Enigmovih paketov, kjer je treba pokazati nekaj domiselnosti, recimo z lastnoročnim krmiljenjem bataranga. V glavni poti pa ti igra celo po nekaj urah še vedno servira rešitve za še tistega malo možganjenja, kolikor ga je, na primer kam pripeti špago. City je bil v tem pogledu zanimivejši in bolje narejen.
Zato pa so novi izdelovalci delali na dveh drugih vidikih. Eden je detektivski, ki so se ga Rocksteady komaj dotaknili. Saj ne, da je Origins po novem resna CSIjevska avantura, toda v preiskovanje scen zločina je treba vložiti nekoliko več truda. Skenirati je treba dokaze, nakar brskati naokoli za novimi, tudi tako, da gladko vrtiš 'posnetke' strašnih dejanj naprej in nazaj. Če upoštevamo, kako se igra z nižjimi težavnostmi in stalnim namigom ponuja končanju, je to najbrž skrajni domet. V vsakem primeru detektivstvo nadkrili onega iz predhodnikov.

Današnji obed: kriminalna rebrca

Druga nadgradnja je tepež. Oba minula Batmana sta ga vsebovala kar precej in tudi v Origins je Netopir razbijač, ki nalomi za divizijo zoprnjakov. Vrača se patentirani dvogumbni sistem, kjer z enim knofom udarjaš in z drugim prestrezaš, izboljšave pa so subtilne. A so. Ritem je toliko spremenjen, da si moraš nanovo nastaviti možgane, k čemur največ prispevata povečana količina sovražnikov, ki te naenkrat napadejo, in izvedenci v borilnih veščinah, ki znajo kontrirati tvojim zamahom. V navezi z več mišičnjaki, strelci in ščitonosci se je Origins na normalni zahtevnosti izkazal za trši oreh kot City, dočim sta višji dve prav kaznovalni. To velja tudi za tiholazenje, ki je po naravi komajda kaj spremenjeno.
Drugačni so tudi šefovski boji. Seznam je jasen, se pravi Bane, Deathstroke, Joker in ta banda. A če so glavarske bitke prej bolj temeljile na skrivanju in trikih, na primer prostorski zafrkanciji z Mr. Freezom, so zdaj postale direktni spopadi, v katerih se s spakami pomeriš iz oči v oči. Slejkoprej pride do QTE-sekvenc, kjer se na zaslonu pokaže, kateri gumb moraš pritisniti, da se bo nekaj zgodilo. Vendar to niti ne moti, saj je dobro vpeto v siceršnje mlatenje. Bojna koreografija pa je bajna in bistveno boljša kot v obeh minulih epizodah ter si deli DNK z Metal Gear Rising: Revengeance. Vsak pač nekaj zna.
Škoda, da v drugi polovici dobimo električne rokavice, s katerimi si pot utiramo že prav preveč učinkovito, in vrv, s katero sitnobe v skrivalnih delih obešamo kar z razdalje. Po mojem so na obojem vztrajali kravatarji, da bi zadovoljili mulčad, ki terja vznemirjenje in zmago.

Sveta noč, krvava noč ...

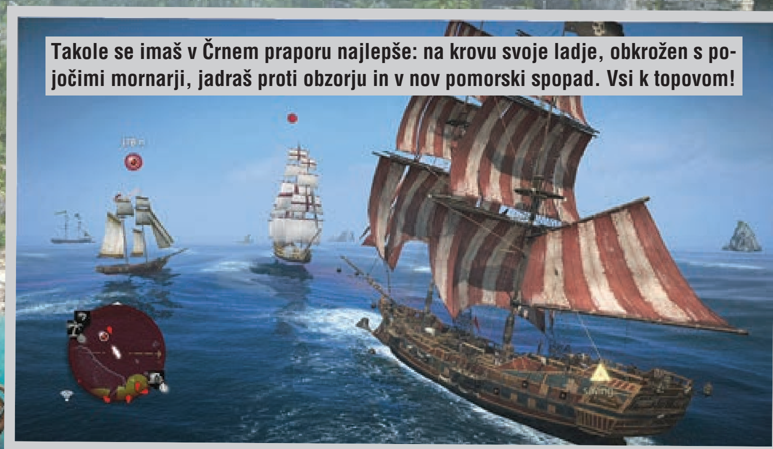
Izvirnosti v Origins ni dosti in nenavsezadnje zna koga vznejevoljiti opusteli Gotham, po katerem se na božično noč potikajo samo kriminalci, čeprav se to poda Batmanovi osamljenosti. A igra kljub temu vleče. Po eni strani zaradi gole količine opravil, krepitve lika z nabiranjem izkušenj, metroidvanijskega nabiranja opreme, solidnega tepeža, ki je kljub slični zasnovi bistveno boljši kot v Assassin's Creedu, in surove, temačne zgodbe, ki se naposled lepo naveže na dvojec Asylum + City. Po drugi pa zato, ker so Warner Montreal pokazali, da razumejo, kaj je Batman v osnovi: detektiv in bojevnik. Nemara celo bolj kot Rocksteady.

78 *"Jaz sem razlog, da kriminalci laže dihajo, ko sonce vzide." Bat-ina Sneti izreče modrost in izgine v mrak.*

PS3 / X360 / wii U / PC — **Warner Interactive**

Assassin's Creed IV
Black Flag




Takole se imaš v Črnem praporu najlepše: na krovu svoje ladje, obkrožen s pojočimi mornarji, jadraš proti obzorju in v nov pomorski spopad. Vsi k topovom!

Vsako jesen že dolgo brez pardona pridejo šola, dež in Assassin's Creed. Vsega trojega smo vajeni, a če to za prva dva ni težava, je za tretjega vedno bolj. Serija, ki je z oponašanjem morilca impresivno začela na Bližnjem vzhodu v srednjem veku in se veličastno nadaljevala v renesančni Evropi, se sicer prodaja odlično in ohranja krovno privlačnost. Prav tako vsako leto prinese nekaj svežih idej. Toda jedro ostaja praktično enaka lahkotna, plitka tretjeosebna avantura v odprtem svetu, kjer je prvi boj domala enak zadnjemu, skrivanje je na izi in obstranska opravila se kopičijo brez kraja. Zgodba o svobodoljubnih ašašinih, nadzorovalskih templjarjih in polbožjih pripadnikih izumrle rase pa tako nabreka in se spotika ob lastne nesmisle, da ji težko sledimo celo tisti, ki smo končali vse epizode. Kar ni čudno, saj bi morala biti zasnova precej boljša, da bi se zanimivost ohranila skozi šest glavnih delov, devet odvrtkov za zvečine mobilne platforme, tri filmčke ter pet romanov.

O mama, želim si na Jamajko

Na prvi otip je Black Flag prav tisto, kar so Creedi potrebovali zaradi vsakoletnega ciklusa, kakršnemu se Grand Theft Auto ne podreja in se posledično ne izčrpava. Iz porajajočih Združenih držav Amerike, kjer smo nastopali v vlogi čemernega indijanca Connorja 'Ratonhnhaké:tona' Kenwaya, se preselimo v gusarske južne kraje, na Karibe in Bahame. Leta 1715 smo Ratonhnhaké:tonov ded Edward Kenway, pol Anglež in pol Valižan (Wales je v Britaniji nekaj takega kot Štajerska v Sloveniji), samostojnega dedca, ki si hoče nagrabiti bogastvo. Po spletu okoliščin postane pirat in se zaplete v spopad med morilci in templjarji, ki se vleče še iz Jeruzalema. Vse skupaj pa je znova le simulacija v mogočnih računalnikih firme Abstergo, kjer templjarji brskajo po spominih, da bi si podredili svet.

Ali da bi ga uredili? Zgodba idejno tokrat ni tako črnobela, ko smo je bili vajeni na koncu Eziovega cikla, saj so ubijalci tudi slabi in templjarji tudi dobri. Gusarji skušajo biti svobodni, kakor si želijo ašašini, a jim uspe le, da se v svoji novopečeni republiki v kraju Nassau zapijajo do mrtvega. Templjarji pa se trudijo z visoko tehnologijo v pravljičnem Observatoriju ljudi nadzorovati, da bi s tem izkoreninili laži ter zločine. Edward Kenway je dolgo časa svoj človek in je sprva zagret za svobodo, dokler ne ugotovi, da je bil vse premalo izkušen in moder, da bi sledil morilskemu geslu 'Nič ni resnično, vse je dovoljeno'. Kajti če je nekaj dovoljeno, mar moramo tisto res izživeti? In kakšne so posledice? V tem se skriva bistvo nauka.

Blefiraj drugim, sebi vsaj ne laži

No, moralna in etična zanimivost se porazgubita v banalnosti in čudnosti fabule. Težava ni toliko v tem, da ostro zaniha iz zabavljaške prve polovice v krvavo, z metaforami obloženo drugo, marveč v logiki. Le-ta močno

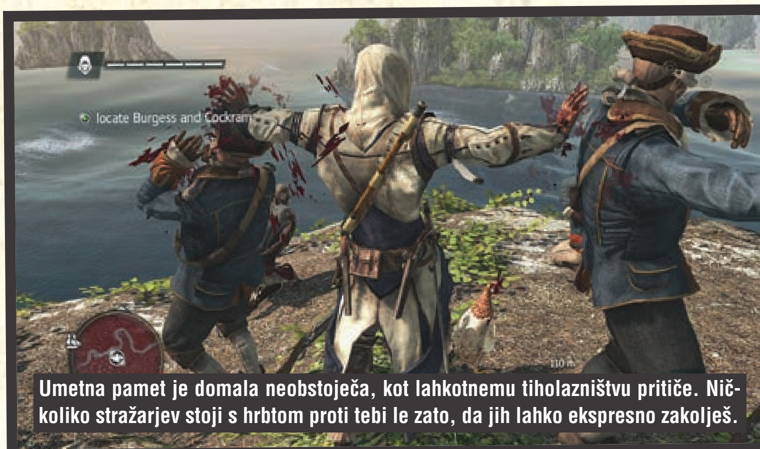
NEXT-GEN IN PC-PLAPOLANJE

Inačici za PS3 in xbox 360 sta že izšli, ostale pridejo 22. (PC, XBO, wii U) oziroma 29. novembra (PS4). Tista za wii U bo primerljiva z obstoječima, dočim bodo one za PC in next-gen lepše. Medtem ko se zna Black Flag na starih konzolah občasno zatikati, naj tega na močnejših sistemih ne bi bilo.

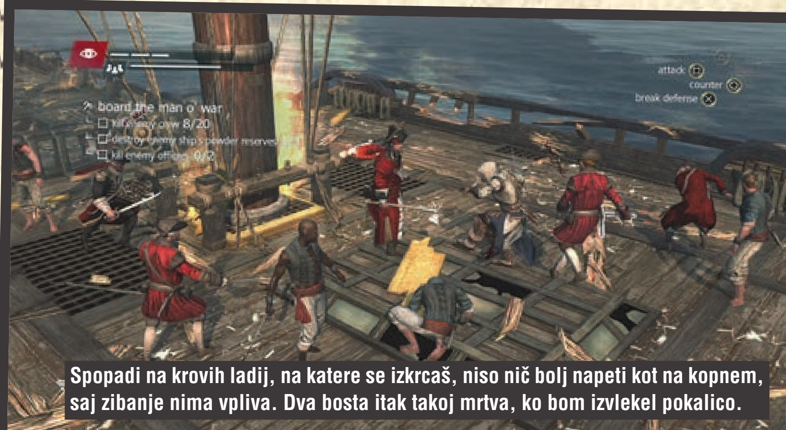
Zlasti ne na PCju, ki kani izrisovati najbolj prelestno podobo, vsaj na Nvidijinih karticah. Marketinške postavke v zvezi s tem obilujejo, od tehnologije Gold Rays za osvetljevanje scen od zgoraj do 'horizon based ambient occlusiona', mehkejših senc in naprednega glajenja robov. To bodo lahko novi kupci geforcev, boljših od modela GTX 660, preizkusili na lastne oči, če bodo kartico v kratkem nabavili pri sodelujočih trgovcih, saj bodo zraven dobili tako Splinter Cell: Blacklist kot Black Flag. Sama črnina te je, Ubisoft. Več na *Geforce.com/pirates.*

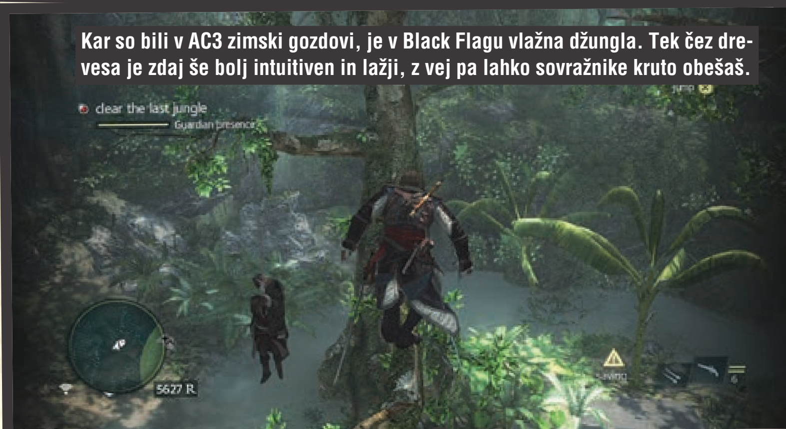
Black Flag za PC, kjer ga bo igral marsikdo od vas, bo drugače naprodaj v treh inačicah. Standardna bo na ploščku in digitalno; potem bo tu Digital Deluxe Edition, ki bo vsebovala Avelinino kampanjo (glej okvir) in s tem ustrezala PS3jevi; ter še Uplay Digital Deluxe Edition z DLCjem Pride of the West Indies, v katerem sta tudi zlata meča, o da. Poleg tega bodo dali na trg tri zbirateljske edicije, Buccaneer / Skull / Special s samosvojimi nabori dodatne robe. Vsa ta nasičenost kaže na veliko Ubijevo potrebo po uspešnosti igre, čeprav uradno ne pričakujejo, da bo zasenčila tretji del.

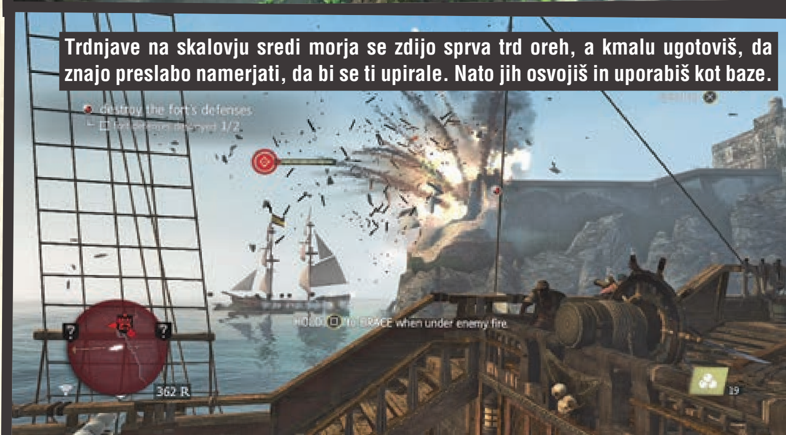
Lastniki inačice za PS3, ki si bodo omislili playstation 4, pa bodo veseli priložene kode, s katero si bodo lahko ob plačilu 10 evrov v PS Storu do 31. januarja 2014 odklenili dostop do digitalne verzije za PS4. A ob igranju bodo morali imeti v tej konzoli plošček inačice za PS3.

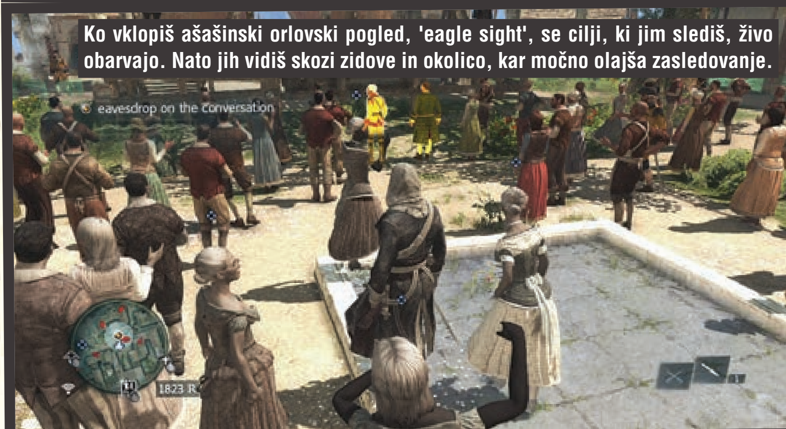


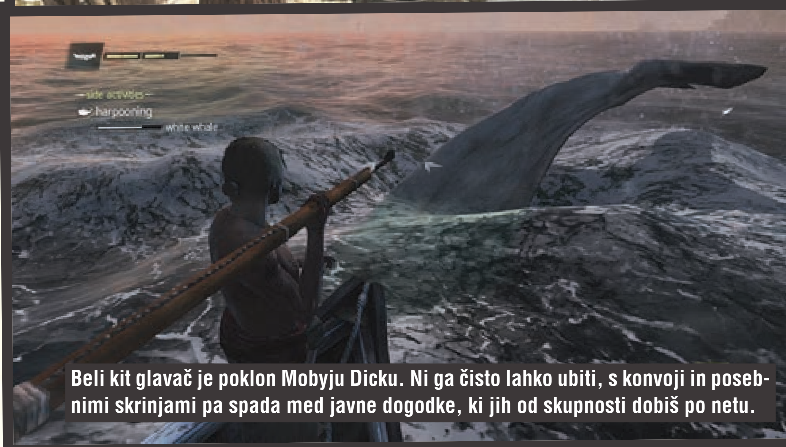
Umetna pamet je domala neobstoječa, kot lahkotnemu tiholazništvu pritiče. Nič-koliko stražarjev stoji s hrbtom proti tebi le zato, da jih lahko ekspresno zakolješ.


Spopadi na krovih ladij, na katere se izkrcaš, niso nič bolj napeti kot na kopnem, saj zibanje nima vpliva. Dva bosta itak takoj mrtva, ko bom izvlekel pokalico.


Kar so bili v AC3 zimski gozdovi, je v Black Flagu vlažna džungla. Tek čez drevesa je zdaj še bolj intuitiven in lažji, z vej pa lahko sovražnike kruto obešaš.


Trdnjave na skalovju sredi morja se zdijo sprva trd oreh, a kmalu ugotoviš, da znajo preslabo namerjati, da bi se ti upirale. Nato jih osvojiš in uporabiš kot baze.


Ko vklopiš ašašinski orlovski pogled, 'eagle sight', se cilji, ki jim slediš, živo obarvajo. Nato jih vidiš skozi zidove in okolico, kar močno olajša zasledovanje.


Beli kit glavač je poklon Mobyju Dicku. Ni ga čisto lahko ubiti, s konvoji in posebnimi skrinjami pa spada med javne dogodke, ki jih od skupnosti dobiš po netu.

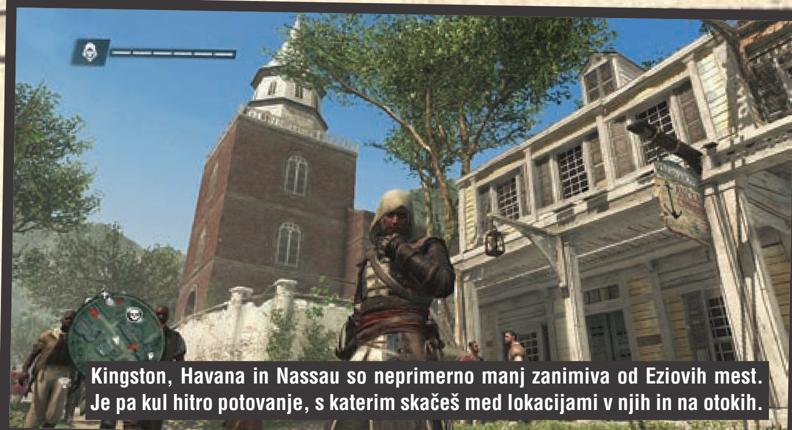
šepa, saj se dogodki vrstijo brez razlogov in smisla. Primer: junaka zajamejo, nakar ga ne obtežijo s kamni in ga zabrišejo v morje, marveč ga izkrcajo na ... samotnem otoku sredi morja? Ne, dvajset metrov proč od obale celine! Mu potopijo ladjo ali jo zaplenijo? Kje pa, brez poškodb jo dobi nazaj. Takih krneki situacij mrgoli, vključno z ljubezensko zgodbo, kjer Edward posiljeno žaluje za babo, s katero prej ne zgradi domala nobene čustvene povezave. In navsezadnje je butasta ideja, da aktualni Kenway ašašinske spretnosti obvlada, ker je prave krvi (?!). Ampak saj veš, igrice so za otroke, itak ne bo nihče opazil. Na drugi strani pa kljub fantazijskosti pozabijo na krakena. V zgodbenem DLCju naj ga ne bi bilo, saj bomo suženj, ki se osvobaja.
Še dobro, da so zanimivi liki. Edward sčasoma sicer najstniško zatravmira in želja po maščevanju ostaja fetiš Assassinovih razvijalcev. Toda na splošno je še kar veder in realen možak, ki razdira žaltave in zvrača kupice rujnega. Škoda, da za rit ne prime kake mastne Karibčanke, ki jih je premalo, tako kot na splošno ljubavi in poželenja. Nobene dečve ne odpelješ na ladjo in v bordel ne moreš. Tudi sifilis in skorbut ne terjata žrtev. Srečaš pa dosti privlačnih, zanimivih oseb, med katerimi je za spremembo glavni negativec. Nekatere, kot je tvoj zamorski pribočnik, niso zgodovinske, druge pač. Na primer Edward 'Črnobradec' Thatch, ki sporoča, da je moč s podobo načrtno ustvariti legendo, znani britanski pirat in kasneje lovec nanje Benjamin Hornigold ter irska morska razbojnica Anne Bonny. V lepo narejenih vmesnih sekvencah debatirajo, ga žingajo, plovejo in crkavajo v bitkah namesto od gonoreje, kakor velijo sanje vsakega poštenega korzarja.

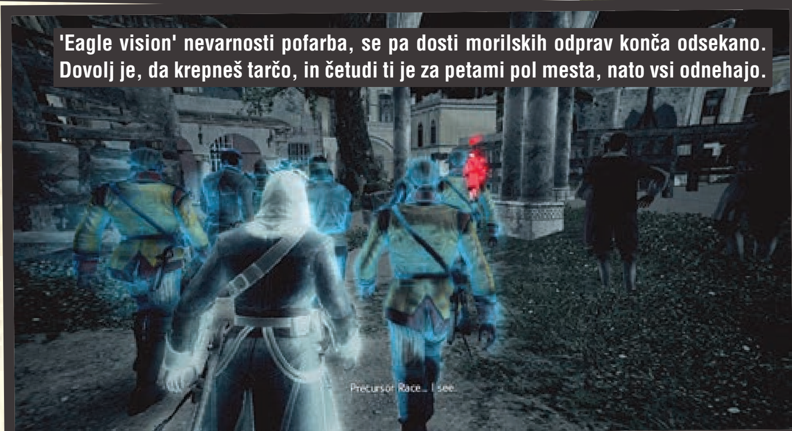
Proti soncu vodim svojo barko

Natanko to si, saj Black Flag vzame najboljši del Assassina III, morjeplovstvo, ter ga spusti z vajeti. Če si jadrnico prej krmilil le v omejenih vodah, se zdaj podaš na odprt ocean, ki deluje kot pokrajina v Grand Theft Autu V. Zato si manj v mestih in več v solni divjini. Na zajetni karti je ladja tvoj avto, konj in letalo, otoki in deli celine pa vasi in mesta, gozdovi ter kanjoni. Občutek svobode je krasen in vtis fantastičen, saj je Ubisoftov montrealski studio s pomočjo tipov, ki so delali Far Cry 3, udejanjil najbolj vzdušno morjeplovstvo doslej.
Pozornost na sidru drži tvoja ladja, kliper Jackdaw (Kavka), ki jo dobiš kmalu in jo obdržiš do konca. Jadra se napenjajo in pokajo, ko premec reže valove, mornarjem pa se iz grogastih grl vijejo avtentični napevi o rumu, ženskah in smrti. Heja bumbarasa! Toda zvezda igre niso ne Jackdaw, ne peščeni atoli in razbrazdana obala, polna zalivov in čeri, ki te poškodujejo. Najbolj impresivno je morje, ta silna gmota fino simulirane vode, ki se je sposobno v nekaj sekundah spremeniti iz mirnega v besno razburkanega. Tedaj plovilo biča zavesa dežja, burja te sili iz smeri, naokrog prežijo potresni valovi in mogočni vrtinci. Drugod te pričaka nepredirna megla, iz katere se tik pred zdajci pojavijo pečine, naokoli se spreletavajo galebi in plavajo kiti ter morski psi, naletiš pa tudi na naključne bitke med drugimi ladjami. V navezi z dnevno-nočnim ciklom je simulacija narave v Črnem praporu kljub ne vedno zavidljivi gladkosti prvovrstna in komaj verjetna na tako starem hardveru.
Vedi pa, da je na ta rovaš letelo ven nekaj elementov prejšnjih Creedov. Realnočasovne strategije iz Revelations ne bo nihče pogrešal, tako kot ne topništva iz trojke. A izguba so podzemni templji z zanimivimi skakalnimi potmi. Občutek tombraiderstva sicer dobimo drugod, a vseeno.

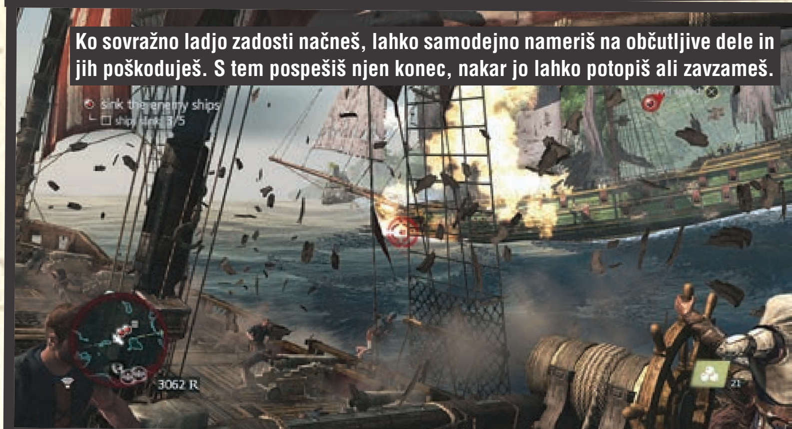
Tu lahko u miri praznim flaše

Ladja seveda ni le prevozno, marveč tudi bojevalno sredstvo. Pomorskim bitkam smo takisto že prisostvovali v AC3, ki je štartal z novim pogonom AnvilNext, toda zdaj so krepko dodelane. Morje je bolj neugnano, stranske topove pa dopolnjujejo možnarji, ki delujejo na območje, metanje zažigalnih sodov s krme in proženje kanonov na premcu, iz katerih poletijo krogle na verigi. Pri tem vodenje ladje iz tretje perspektive izza vrtljivega krmila ostaja preprosto, saj moraš za rabo določenega orožja zgolj obrniti kamero na pravo stran in stisniti gumb. Dosti več je vrst sovražnih plovil, od malih topnjač, ki znajo dobro usekati, prek večjih škunerjev do fregat, ki te potopijo z eno salvo. Da ne napadeš premočne angleške ali španske barkače, si pomagaš z rešpetlinom, ki obelodani stopnjo nasprotnika. Dostikrat se moraš tudi ogibati vidnim poljem sovražnih patrulj, kar pripomore k morjeplovski razgibanosti.
Bistvena razlika glede na Assassin's Creed III je, da lahko skočiš na palubo zadosti poškodovane neprijateljske banje in jo zavzameš. Ko poletijo kavlji, moreš najprej sprožiti pet strelov iz vrtljivega kanončka, s čimer omehčaš obrambo, nakar se z vrvjo zavihtiš na krov in izvlečeš bridko sabljico. Ko ubiješ zadosti mornarjev oziroma izpolniš še druge cilje, na primer zapleniš zastavo, sta tvoja tako tovor kot ladja. Z njo bodisi popraviš Kavko, bodisi jo pošlješ v floto, ki opravlja navidezne naloge, ali si znižaš razvpitost. Ta je pomembna, saj te začno po preveč uganjanja gusarstva zasledovati lovske jadrnice.

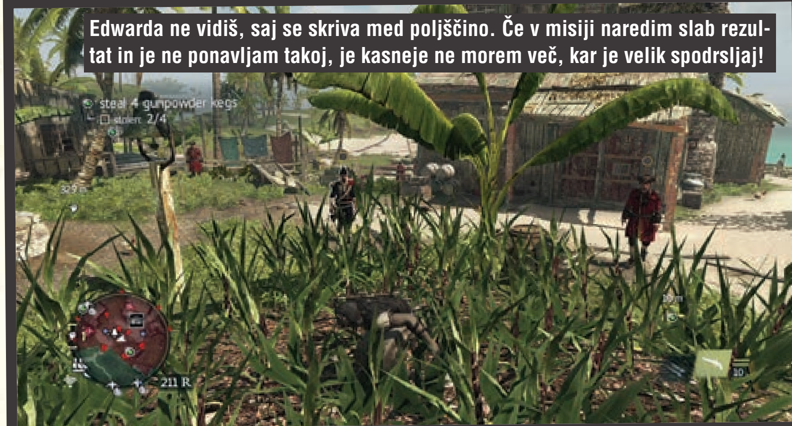

Kingston, Havana in Nassau so neprimerno manj zanimiva od Eziovih mest. Je pa kul hitro potovanje, s katerim skačeš med lokacijami v njih in na otokih.



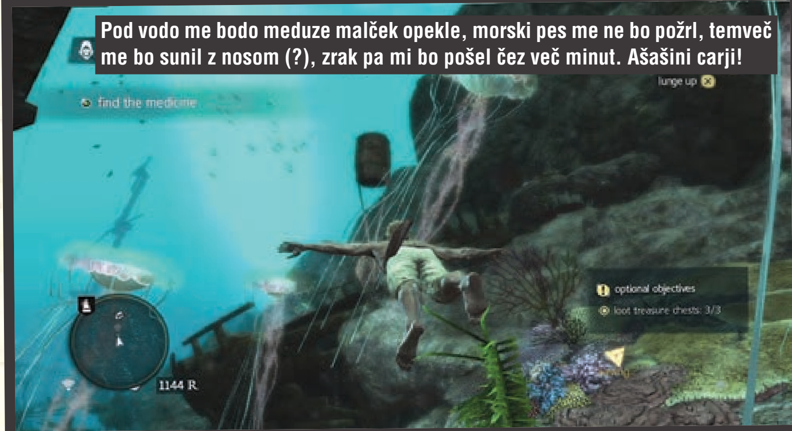
'Eagle vision' nevarnosti pofarba, se pa dosti morilskih odprav konča odsekano. Dovolj je, da krepneš tarčo, in četudi ti je za petami pol mesta, nato vsi odnehajo.



Ko sovražno ladjo zadosti načneš, lahko samodejno nameriš na občutljive dele in jih poškoduješ. S tem pospešiš njen konec, nakar jo lahko potopiš ali zavzameš.



Edwarda ne vidiš, saj se skriva med poljščino. Če v misiji naredim slab rezultat in je ne ponavljam takoj, je kasneje ne morem več, kar je velik spodrsljaj!



Pod vodo me bodo meduze malček opekle, morski pes me ne bo požrl, temveč me bo sunil z nosom (?), zrak pa mi bo pošel čez več minut. Ašašini carji!

Je pa res, da imaš z njimi presenetljivo malo težav, tako kot nasploh z levjim deležem bark. Spočetka, ko še nisi ročen pomorstva in Jackdaw ni nadgrajen, te hitro potopijo. Kasneje pa ladji dodeliš močnejše sestavne dele, od trupa do topov, in ugotoviš, kako zanikrna je umetna pamet nasprotnikov, saj jih po vrsti tolčeš kot admiral Nelson francosko ladjevje pri Trafalgarju. Takih veličastnih bitk drugače ni, saj se špil omejuje na mikrospopade in ti ne omogoča spremljevalcev. Ista preprostost velja za trdnjave, ki bljuvajo možnarski in topovski ogenj, a jih brez zagat uničiš z dolgoveznim krušenjem zidov. Nato se pri njih izkrcaš, se zavihtiš skozi luknjo v steni, pokolješ ducat brambovcev, ubiješ poveljnika in izobesiš lastni prapor. Do nekje petkrat je še zanimivo, potem pa nič več, saj postane rutina.

An delam to, kar se mi če

Točno tak je ves špil: par ur je zelo kul, nakar razvodeni. Na moč veliko plati ima, pač v skladu s tem, kar si romantično predstavljamo pod dobo piratstva. Odkriješ na ducate tropskih otokov in otočkov, na katerih najdeš sporočila v steklenicah (skupaj dajo obstransko zgodbico), zaboje s surovinami in zemljevide na okostjih, ki vodijo do zakopanih zakladov. Pri ribiških nahajališčih se spustiš v čoln in mečeš harpune na plen, od kladvenice prek orke do belega kita glavača. V indijanskih ruševinah čakajo miselne ugančice, kjer skušaš prekriti simbole z načrtom. V krčmah dobivaš informacije in se zapletaš v ravsanje. S spretnimi skoki nabiraš kosce Animusa in napeve za na ladjo. Ropati je moč skladišča in vsepovsod je na kupe skrinjic s cekini. Vrača se takisto lov na kopenske živali, ki jih je dosti vrst, od jaguarjev do krokodilov. Odereš jih in kože prodaš ali jih uporabiš za nadgradnje.
Toda vse je plitko in, če si Creede že igral, zvečine krepko videno. Izjema bi lahko bilo potapljanje, če bi bilo prosto tako kot v GTA5. A pod gladino se spustiš le na točno določenih mestih v zvonu, polnem zraka. Tam plavaš po omejenem področju, pobiraš zaklade in se pred lačnimi morskimi psi skrivaš v zelenju. Ker glavni čut te živali je namreč vid :). Smešno in takisto hitro ponavljajoče se.

Nikdar zato v pržon ne grem

Ugotovitev velja tudi za tretjeosebno peš akcijo. Ne rečem, da po morilskem Creedu III, ki je dodobra zauzdal tiholazenje, ni fino vnovič igrati Assassina, ki da več na svobodno skrivanje. Načinu, kako so ga izvedli v Black Flag, pravim 'speed stealth'. Ali mogoče 'fun stealth', ker je neresen in zabaven.
Edward se lahko skriva nad glavami vojakov in v omarah, najpogosteje pa počepne v grmovje ali njivo, kjer ga iz neznanega razloga nihče ne opazi. Od tam iz pihalnika razpošilja uspavalne osti ali take, ki tarčo razjezijo, da ne razlikuje več med prijateljem in sovražnikom, oziroma z žvižganjem prikliče ca-

ČERNA APPLIKACIJA

Na androidno oziroma jabolčno tablico (ne pa tudi telefon!) si lahko brezplačno deneš app Black Flag. Tega povežeš z računom Uplay, nakar mobilno urejaš par obstranskih zadev v igri. Manjši delež tvori pregled odkritih skrivnosti in poslušanje mornarskih napevov, 'shantyjev'. Večji pa pošiljanje navideznega ladjevja po misijah širom morja. Uplenjene ladje lahko namreč tako kot ašašine v Brotherhoodu zadolžiš, naj nekam peljejo tovor, za kar dobiš denar in okrasne predmete. Treba pa je tudi skrbeti za čiščenje morskih križišč, kar počneš na roko v ločeni miniiigri. Žal je ta nezanimiva, saj le določiš ladje, kjer vidiš procent možnosti uspeha, nakar opazuješ, kako se sličice bark obstreljujejo. Niti eksplozivnih sodov ne moreš prožiti na lastno pest s tapkanjem po ekranu. Zavožen potencial, a še bolj zeh je to početi na televizorju. Če že, je bolje, da rutino obdelaš na sekretu.

DESMOND, SI TU?

Ne, Desmonda ni več. Tisti, ki ste končali AC3, veste, zakaj. Novi zgodbovni okvir temelji na nekem neznancu, ki pride v templjarsko firmo Abstergo brskat po spominih v Animusu. Ton je spočetka bistveno bolj šegav, saj Abstergo dela, hehe, špile in filme na podlagi izvlečenih podatkov, s čimer namigujejo, da je to Ubisoft. Ko v prvi osebi vandraš po stavbi in v preprostih miniigricah hekaš računalnike, naletiš na mnoge hecnosti, na primer smešno špico za krvavo piratsko igro in seznam, kam bi se Asasssin's Creed lahko podal. Na njem sta tako Egipt kot Japonska za časa šogunata Ashikawa. A kmalu gre smeh po gobe in zamenja ga morečnost z digitalnimi duhovi, ki visijo v zraku in si iščejo teles. Nepotrebna zamotanost, ki se seveda ne razreši, se s tem nadaljuje, čeprav ti ni več treba gledati in upravljati z vedno manj zanimivim Desmondom.

pine, da jih nato pokonča. Včasih nekaj metrov od njihovih kameradov, ki se jim ne zdi nič čudnega, da sotrpini grgraje padajo in izginevajo kot kafra. Ampak v redu, pač lahkotnost za masovno publiko.
Ni pa to nikakršna evolucija osnovnega Creedovega skrivanja. Če kaj, je vse skupaj celo bolj rutinsko kot v dvojki in Brotherhoodu. Povrhu je skrivanja preveč, saj se zdaj nenehno potikaš po praprotju ali nekomu slediš, kar zna biti stresno zaradi standardne junakove nerodnosti. Veterani niza smo se ji nekako privadili, začetnik pa bo nemara prav šokiran nad tem, kako trmasto neubogljiv in okoren zna biti Kenway, posebej ko je treba za nekom teči.
Temu ustrezno za Revelations, kjer so strašili turški stražarji, zaostaja boj. Vsega skupaj vidiš kake tri, štiri vrste sovražnikov, pri čemer celo težke sekiraše, povzete po trojki, ubiješ tako, da med drkanjem gumba s kvadratkom stisneš X pri promptu. Ob eni od priložnosti sem posekal ves tabor sitnob, kakih šestdeset jih je bilo, in se nisem niti malo spotil, četudi ni več bomb razen dimnih. Ko dobiš obešalno vrv, je pa sploh žur. Batman, pojma nimaš. Edina nova vrsta kanalje je domorodec, ki se skriva v žbunju, a je epsko nesposoben. Še z razvpitostjo nimaš več težav, saj se je ta preselila na morje. Takoj ko uideš in te nekaj časa ne zaznajo, nihče več ne ve, kako poreden si bil. S tem v interesu 'streamlininga' odpadeta trganje tiralic z zidov in podkupovanje javnih govorcev.

Kraji samo za fejst ljudi

Velik del ašašinskih izkušenj je samodejno plezanje s tiščanjem smeri po impresivnih zgradbah v velikih mestih. Serija je zenit tega dosegla s Firencami, Benetkami in Rimom v epizodah z Eziom Auditorejem. V trojki je privlačnost upadla zaradi arhitekturno bednih prizorišč s kupom nizkih bajt in brez Evropejcu domačnih znamenitosti. Podobno je z Black Flagom, v katerem so tri glavna prizorišča Kingston na Jamajki, Nassau na Bahamih in Havana na Kubi. To so malo večje kmečke naselbine s številnimi kopiraj-prilepi bajtami in okoliškim barjem. Na enciklopedično zbiranje podatkov o stavbah pozabi, ker jih je take obdelave deležnih malo. Na razne zvonike in stolpe pa plezaš le zato, da sinhroniziraš pogled in na karti razkriješ dragotine, nakar ob orlovskem kriku omahneš trideset metrov globoko v seneno kopico. Klasika. Še dobro, da v 'metropolah' ne preživiš toliko časa kot v prejšnjih Creedih.
Privlačnost plezanja, ki je domala brez vsakršnih zaprek (v Brotherhoodu so na tem delali nekoliko bolj), izvira iz alternativnih lokacij. Eni so ladijski jambori potopljenih ladij pri otokih in stolpi v zalivskih mestecih, od koder vidiš kilometre daleč po morju, da pogled jemlje dih. Druga so majanske piramide in visoko drevje v džungli, ki je ni malo in so jo povzeli po vitinem odvrtku Liberation. Ne da je nanje težava splezati, dajejo pa vsaj nekaj svežega občutka, ki se ga v povprečnih mestih nikakor ne naužiješ.

Od ruma pijan ku zmaj

Black Flag je obsežna in zvečine prijetna igra, v kateri pa sestavni deli ne tvorijo organske, impresivne celote. Veliko je početja, ki se čuti razdrobljeno in pogosto samo sebi namen. Po osvo(bo)jenih krajih lahko gradiš stavbe, ki ne rabijo ničemur opaznemu. Barko si nadgradiš, a že prej potapljaš dosti močnejša plovila. (Trši orehi so legendarne ladje na štirih koncih karte.) Skuješ si boljšo opremo in kupiš silnejše meče, toda za redno zmagovanje zadostujejo osnovno rezilo, bodalo in pištola. Kosce Animusa zbiraš in Abstergove naloge izpolnjuješ le v zameno za goljufije in kožice v multiju. Miselni izzivi si tega imena ne zaslužijo, tako kot ne plezalni, skrivalni in bojni. In tako dalje.
Gusarsko vzdušje je sicer odlično in v navezi z nebrzdano širino se lahko v tem odprtem svetu po končanju linearne zgodbene kampanje, ki vzame kakih dvanajst do petnajst ur, zadržiš nekajkrat toliko. Razgibanost je na nivoju in res je, da Assassini niso bili nikdar posebej globoki in napredni, temveč stavijo na celostno izkušnjo, ki je tudi v Praporu v redu. Določene naloge recimo kombinirajo prijeme, tako da nekaj časa ploveš, se nato skrivaš na kopnem in se na kraju bojuješ. Tudi večigralstvo je vse prej kot za odmet.
A Grand Theft Auto V (Joker 243, 90) je z zasnovo treh likov, zgodbo, ki ima nekaj povedati, udarnejšim večigralstvom, opazno bolj domiselnimi misijami in številnimi navdušujočimi podrobnostmi pokazal, kako se stvari res streže. Ob letnem ciklu izdajanja je torej skrajni čas, da Ubisoftovci nekaj spremenijo, saj vse preveč grmadijo elemente in se gredo servis za fane. Morda v nextgenu na PS4 in xboxu one, okrog katerega se šušlja, da bomo šli v stari Egipt? Zaprmej ob letu osorej!

73 — ***Sneti** se bo smejal na široko / ko boste enkrat te dni / iz republike Črni prapor / dobili kartoline vsi!*

PS3 / X360 / wii U / PC / PS4 / XBO — **Ubisoft**



VEČIGRALSTVO

Kleč Asasinovega internetnega multiplayerja za do osem ljudi (lokalnega ni) ostaja, da s svojim likom, ki pripada enemu od več poklicev in ima zaradi tega določene spretnosti, ostaneš nasprotnikom čimmanj opazen. To pomeni skrivanje v okolici, pri čemer nekaj pridoda džungelska okolica, in stapljanje z množico. Na drugi strani je treba prepoznati capine, ki počno isto. Iz tega pride nadvse simpatična igra mačke z mišjo, ko gruntaš, kdaj poskusiti z ubojem, kajti tedaj tvegaš razkritje. Če igraš enega od načinov, kjer si sam, še gre, če pa se udejstvuješ moštveno, bodo zate izvedeli vsi sovražniki. Žal kakih novosti ni, bolj gre za piljenje obstoječega z novim tutorialom in Game Labom, ki omogoča spreminjanje dveh stotnij postavk in s tem omogoča izdelavo lastne variacije načinov. Drugače je notri starih šest tekmovalnih modusov, trije samotarski in trije ekipni, in wolfpack, kjer se z drugimi ljudmi boriš proti umetni pameti, cilji pa se sproti spreminjajo.



Pogled je lep, toda nikjer ne boš opazil francoskih ladij, le angleške in španjolske. Čudno. Boš pa navdušen nad hitrejšim včitavanjem na playstationu 3.

AVELINE

Lastniki Black Flaga za PS3 so deležni kode, s katero iz PS Stora potegnejo ločeno kampanjico z Aveline de Grandpré v glavni vlogi. To je kreolska morilka, ki je nastopila v spinoffu Liberation za vito (v HD-inačici ta mesec pride na PS3 in X360). Connor jo pokliče na pomoč pri reševanju črnske dečve, ki jo je ugrabil lokalni poveljnik. Sliši se kul, a ko dodatek preigraš, imaš v ustih slab okus. Prvič, gre za osnovno, premočrtno zadevščino na zaprtem, drobnem območju, ki obsega nekaj gozda, trdnjavico in katakombe. Tu je treba na nekaj mestih vleči ročice, da se odprejo duri, drugače pa pač šibaš in plezaš, kot je navada. Drugič, standardnih sovražnikov se odkrižaš skrivanjem ali bojevanjem, v katerem je Aveline z mačeto močnejša od Connorja in Edwarda (?!). In tretjič, rutinskega dolgčasa je konec po pol ure. Edini plus je namig, da je Aveline lezbijka. Itak, saj je močna ženska v igrici!



Disney Infinity

Pridite, otroci, posedite se okrog starčka Snetija in dovolite, da vam pove o drugačni dobi! Tisti jugoslovanski, ko nismo imeli premalo, a vendar ne toliko, da bi si ne želeli več. Če si si v socializmu lastil kovinski avtomobilček ter lopar za pink ponk, si bil knez ulice. S stolnim fudbalom pa kralj. A kljub skromnosti smo se imeli lepo, kajti polno rit je težko premikati.



Enako kot pri Skylanders s konzolo povežeš podstavek, na katerega lahko daš do dve figurici. Prav tako na bazo polagaš 'power diske', okrogle ali šesterokotne kose plastike, ki krepijo like, odklepajo orožja, spreminjajo okolico in podobno. V začetnem paketu dobiš igro, podstavek, en power disk in tri kipce – kapitana Sparrowa iz Piratov s Karibov, gospoda Neverjetnega iz, ne boš verjel, Neverjetnih in kosmatinca Sullyja iz Pošasti z univerze. Figure so narejene iz dobre plastike, so pa nepremične in s tem manj primerne za samostojno igro. Za nov svet je treba kupiti posamično figuro ali paket. Za zdaj prodajajo Avtomobile, Samotnega jezdeca in Svet igrač, do januarja pridejo Ralph, Zlatolaska, Ledena past, Phineas & Ferb in Fantazija – ter z njo čarodejski Miki.

Na to pomislim, ko dandanes opazujem trgovine. Preveč je vsega, sploh ker izdelovalci agresivno dostavljajo klone uspešnic. Recimo Disney, ki je izdelal lastno navezo digitalne igre ter otipljivih figuric po zgledu Skylanderjev. Infinity ji rečejo in vanjo so zmetali več kot sto milijonov dolarjev. Upravičeno?

Hecni trojček

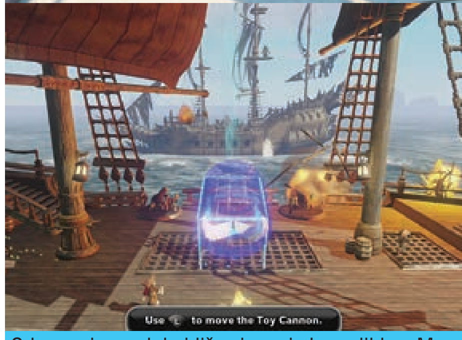
Čeprav so zgled Skylanders, pri Infinityju ne gre venomer za lahkotno bojevalno arkado, marveč za tri samostojne skakalno-strelsko-raziskovalno-miselne odprave. Vsaka figurica ima svojo. V Pirates moraš z udejstvovanjem na otoku najprej kupiti ladjo, nakar se podaš na odprto morje, kjer s topovi streljaš po gusarjih in pristajaš na otokih, kjer opravljaš naloge. Tu ne manjka udrihanja z mečem in streljanja s pihalnikom; oboje je enostavno, primerno ciljni starostni skupini igre nekje od šest do devet let. Včasih je treba malo pomisliti, na primer obrniti dele kipa tako, da lahko splezaš na vrh.

Odprt svet imajo takisto Incredibles, kjer se furaš po mestu, mlatiš robote in izpopolnjuješ bazo. Metropola je nekam prazna, misije pa nasprotno razgibane in humorne. Tretja rajža vodi na Pošastni faks, kjer nagajaš študentski bratovščini z metanjem sekret papirja na drevesa, razvijanjem zastav, reševanjem ugrabljenih sotrpinov in strašenjem. Lahkotno skrivalno se je treba ogibati stražarjem in se prikrasti žrtvi od zadaj, nakar zarjoveš, da jo odnese iz gat.

Tri odprave niso slabe, med drugim zato, ker liki z napredovanjem odklepajo novo opremo. A ne morem jih niti posebej pohvaliti. Razvlečene so, saj vsebujejo kup rutinskih, v nedogled ponavljajočih se obstranskih nalog tipa 'tega vrzi v morje' na Karibih ali 'prestraši onega' pri Pošastih. Prav tako je dosti delov, kjer dolgočasno tekaš sem in tja, in junaki imajo malo veščin. Vsaka avantura traja kake štiri ure, od tega je prave vsebine pol. Skylanders so bolj razgibani in daljši. Obenem zamerim nekvalitetno skakanje, pri katerem je občutek lebdeč in liki brž zgrešijo robove. Podpira pa Infinity sodelovalno igranje po netu za do štiri like (Skylanders so le lokalni za dva).







Od zgoraj navzdol vidiš prizore iz Incredibles, Monsters University in Pirates of the Caribbean. V prvi veliko tekaš in voziš po mestu ter tepeš robote, v drugi se skrivaš, v tretji pa ploveš in se mečuješ. Povsod je dosti skakanja, ki bi bilo lahko kvalitetnejše. Ne vem, če si bo Disney povrnil veliki vložek v igro.

Naredi si sam

V teh skupkih misij sam ali s še enim soigralcem na isti konzoli dobiš kup predmetov, ki jih uporabiš v drugem glavnem modusu, toy box. Tu si deležen krajine, v katero svobodno postavljaš zbrano. Bi rad z avtom gazil robote? Skočiš v 3D-urejevalnik, na livado daš portal za nastajanje spak, pričaraš štirikolesnik, skočiš vanj in gaziš. Hočeš predelati Pepelkin grad? Kar. Urejevalnik ni tako močan kot oni v LittleBigPlanetu, omogoča pa kreacijo dokaj zapletenih nivojev z osnovno pretikalno logiko. Škoda, da je deljenje po internetu oteženo, saj mora Disney vsako odobriti.



Heroji izkušnje nabirajo čisto povsod. Višje stopnje kot je junak – podatki se shranjujejo v figurico, da jo lahko odneseš na obisk –, več 'spinov' imaš. Spini so vrtenja rulete, pri kateri številke nadomestijo predmeti, ki jih torej dobivaš naključno. Ker je sreča opoteča, seveda ne dobiš tistega, kar bi rad.





Za prehod na naslednji izkušenjski nivo lik dobi 'spin' – pravico do igranja rulete, kjer prejme enega od naključno dodeljenih predmetov. To vidiš zgoraj, spodaj pa je slika iz urejevalnika. V 3D-prostoru izbiraš in razporejaš objekte, ujete v žično mrežo, nakar lahko v realnem času preizkusiš, kako nivo deluje.

Brez stare druščine

Infinity je kot celota v redu, a treba je upoštevati ceno. Starter pack za PS3 velja 75 evrov, dodatne figurice so po 12 in kompleti z dvema power diskoma po 6. Nekateri novi liki imajo samosvoje moči (podaljšane roke Violete iz Neverjetnih), drugi ne. Da končaš osnovno igro, ti ni treba dokupiti ničesar, toda vabijo te nedostopne naloge in za lokalni multiplayer potrebuješ vsaj še en lik iz istega sveta. Se nabere in igra ni tako kakovostna, da bi povsem upravičila izdatek. Če mladič ni mahnjen na figurice, bolj svetujem eno od Lego iger ali Minecraft. Drugače pa sosednje Skylanders. Mnogi prav tako ne bodo navdušeni nad tematiko, saj ni klasičnih Disneyjevih likov. Miki pride šele januarja, Jaka, Pepe in ostali bogve kdaj. Prav tako ni vsebine, usmerjene k punčkam, saj je trenutno vse pisano fantom na kožo. Bomo čakali v neskočnost?

67 *Disney meni, da je Sneti Jaka Racman. Moti se. Stric Skopušnik je.*
PS3 / X360 / wii (U) / 3DS — Disney



Pri šestnajstih novih Skyladerjih je moč zamenjati zgornji in spodnji del, ki ju spajajo magneti. Glava hobotnice tako dobi robotove noge, nastalo bitje pa bljuva mehurje in raketno drvi.

Edinstvena franšiza Skylanders je pri številnih na slabem glasu. Pravijo, da gre za butasto igrico, s katero Activision poneumlja froce, starše pa tolče po denarnicah z oderuškimi cenami plastičnih figuric. Te so srž izdelka, saj jih dajemo na posebni podstavek, klican 'portal moči', nakar oživijo v špilu. Taki kritiki Skylanderjev verjetno še niso igrali (oziroma so jezni, ker si ne morejo omisliti piratske inačice, saj brez figurinic ni nič). Gre za barvito, simpatično in razgibano tretjeosebno akcijsko avanturo, ki ima marsikaj skupnega z Diablom ter elegantno zmeša otroške klišeje, od piratov prek nindž do čarodejev in robotov. V tretje je lahkotno erpegejstvo obogateno z novimi prijemi in rezultat je znova nekaj posebnega.

Žlahta strgana plahta

V matinejski zgodbički za v nedeljsko risanko eden bolj zabavnih negativcev, režeči se škrat Kaos, dobi na grbo rodbino, iz česar nastajajo res smešne situacije. Vzporedno spremljamo temno tvar, ki dobra bitja spreminja v žlehtna, česar Skylanderji ne morejo dopustiti. Druščina zdirja na pomoč pravljični dimenziji, kar vpelje dolgo odpravo, nekje petnajst ur za en skozihod. Nivoji so nanizani premočrtno in ni odprtega ustroja, je pa kup obstranskih zadolžitev in luštnih skrivnosti, ki igralni čas vsaj podvojijo.
Dasi ostaneš v okviru istega sloga in sveta, je opazen premik k bolj mastnim, živim barvam. Zlasti pa hitro ugotoviš, da se Swap Force ne igra enako kot Giants in Spyro's Adventure. Dodano je namreč skakanje, tako da se tokrat ubadaš s hibridom akcijske frpjke in razširjenega žanra 'action adventure', kjer raziskuješ, se bojuješ, skačeš in rešuješ uganke. Nič od tega ni zapleteno, a tudi ne samoumevno.

Ena, dve tri – tolci!

To zlasti velja za boj, ki je občutno kompleksnejši kot v serijah Lego in Disney Infinity. Na nižjih težavnostih lahko sicer knofodrkaš do onemoglosti, na višjih pa na tak način hitro umreš. Ne le, da tedaj ob stiku s sovražniki in njihovimi napadi izgubiš veliko energije, bolj moraš upoštevati lastnosti nepridipravov. Nasproti ti stojijo ognjeni kolosi, ki udarijo po tleh, da švigne plamen, z bazukami opremljeni pritlikavci, čarodeji, ki zdravijo kolege, letečneži in še dolga vrsta raznolikih sitnob. Če se jih denimo lotiš z gromozanskim Skylanderjem, kot so velikani iz Giants (uporabiti je kajpak moč figure iz prejšnjih delov), boš moral veliko truda vložiti v izmikanje. Bo bolje, če boš na portal dal manjšega, gibčnega junačka?
Če si želiš izziva, ga Swap Force nekaj ima, in take taktične odločitve je dejansko treba sprejemati. Mednje sodi tudi novost, izmenjevanje sestavnih delov. Šestnajst novih Skylanderjev je izdelanih tako, da jih lahko potegneš narazen v pasu in zamenjaš polovice. Tako na primer glava in prsi zračnega heroja Boom Jeta dobita sveder kopaškega robota Grilla Drilla, kar zmeša njune veščine. Nastala spaka izstreljuje rakete, hkrati pa vrta v tla in zna aktivirati sukaške portalčke. V Swap Force zbrani denar prav tako vlagaš posebej v zgornji in spodnji del izmenjevalnega lika, in to po dveh izključujočih se poteh. Vse to 'izmenljivčke' naredi zanimivejše od kiklopov v Giants.

Niti trenutka miru

Seveda je novost pripravna za služenje, saj na poti srečaš kup zaprtih vrat, ki jih odklenejo samo Skylanderji neke vrste ali določen združek. Po drugi strani pa to ni nujno, saj lahko špil mirno končaš s tremi figurami v štartnem paketu. Skriti deli doprinesejo k bogastvu in raziskovanju ter dajejo raznovrstne izzive.
Nasploh je raznovrstnost odlika trojke, tako kot obeh predhodnic. Osnova se resda ponavlja: hodi naprej, mlati, skači, nabiraj, kar prileti iz uničenega, in občasno reši miselni oreček. Toda prijemi se nenehno zamenjujejo in dopolnjujejo, saj rešuješ velika bitja, se dričaš po tirih (vez s serijo Ratchet & Clank je jasna!), iščeš ključe, se arensko bojuješ, si pomanjšan in povečan, prvoosebno streljaš ... Naposled so vdelali nadzorne točke, čeprav se položaj ob njih ne posname, uganke pa so drugačne – v labirintkih moraš tokrat združevati dve kocki.

79 *Sneti spodnji del telesa zamenja s stolom. Itak stalno sedi.*
PS3 / X360 / wii (U) / 3DS Activision



Šefov je kar dosti, od te razkačene kače, ki emulira zverine iz God of War, do oklepnika spodaj. Šibke točke so seveda vidne.



V tej areni se ubadaš s poglavarjem, v slični pa se ločeno boriš proti valovom sovražnikov in okolici. Ti spopadi so fini.



Skylanderji od prej so uporabni in obdržijo nabrane veščine. Je pa res, da imajo novejši, od Giants naprej, dve razvojni poti.



Ker lahko zdaj skačeš, so nivoji pridobili na zanimivosti in platformskih izzivih. Poskakovanje je občutno boljše kot v Infinity.

Skylanderji, vsi skupaj!

Roko na srce je učinek boljši, če nisi igral Spyro's Adventure in Giants, saj Swap Force reciklirajo marsikaj. Druga zamera je, da razdelilni herojčki niso zadosti izkoriščeni, kajti izven učinka v boju in vstopanja v zaklenjene predele so sami sebi namen. Glede na konkretno ceno osnovnega paketa, ki znaša 75 evrov, plus 12 apoenov za dodatne figure, bi sedlo več osmisljenja.
Toda prestrog ne velja biti, saj je igra dolga, razvejana, dinamična in za otroški izdelek presenetljivo globoka, igrače pa ji dajejo svojstven čar. Sicer nima urejevalnika kakor Disney Infinity, toda igralno je občutno boljša kot ta konkurent. Ko na podstavek rukneš svojega Skylanderja in greš sodelovalno v kampanjo ali tekmovalno v areno, je občutek preprosto sijajen. Vnovič.

SKOZI PORTAL NA EKRAN



Ko bi rad bil Sneti vzgójen, naraščaju zapove, naj se neha afnati z digitalnimi igračami in se oprime 'pravih', analognih. A otročad ga gleda kot telički v nova vrata, saj meja že dolgo ni več razločljiva. Dodatno je zabrisana zdaj, ko otipljive figurice zlasti po zaslugi Skylanderjev na veliko oživljajo v igrah.

Računalnik oziroma igralna konzola sta se prvikrat povezala z igračo leta 1985. Tedaj je prišel R.O.B. – Robotic Operating Buddy. To je bil Nintendov robotek za NES, ki si ga povezal s konzolo in ga z njo krmilil. V Evropo ga sploh ni bilo, v Ameriki in na Japonskem pa je simbol dobe, ko so sanjali, da je doba človekolikih robotov tik pred zdajci. Ne bom trdil, da je ROBi oral ledino naveze med zaslonskim in oprijemljivim. Gotovo pa se je vpisal v popkulturno zavest in navdihnil posnemovalce.







Zgoraj vidiš Nintendovega robota R.O.B.a, ki je šest ukazov za premikanje in prijemanje dobival prek bliskov s katodnega zaslona. Na srednji sliki so prvi mindstormi, kjer izdelaš in sprogramiraš lastnega robota. Spodaj pa je draga igrača AR.drone, ki jo daljinsko upravljaš s sodobnim fonom ali tablico.

Koncem devetdesetih je uspel drug primer tovrstne povezave, Legovi mindstormi. Gre za navezo softvera, gradnikov za izdelavo robota, raznih tipal in vmesnika s procesorjem. Skozenj je bilo moč sestavljenčku posredovati dokaj kompleksna navodila. S programiranjem si lahko denimo udejanjil plastičnega varuha doma, ki je dojel, da se je v prostoru prižgala luč, in tedaj sprožil alarm. Čeprav bi dansko podjetje lahko bolje izkoriščalo potencial kompleta, imajo mindstorms dovolj močno skupnost. Pravkar je izšla nova generacija EV3.

Tovrstno nadzorovanje z računalnikom se je odtlej razpaslo. Izpred dveh let se spomnimo helikopterčka s štirimi rotorji na spodnji strani AR.drone, ki si ga upravljal z androidno ali Applovo tablico. Vendar so to kompleksne, drage naprave. AR.drone pride 300 evrov, mindstormi še več. Zato so na radarju mnogih otrok in staršev enostavnejši, cenejši izdelki. Ena možnost so podaljški fizične izkušnje, kot je Legov Life of George. Aplikacija za iphone ali ipad ti tu pokaže, kaj zgraditi iz kock, nakar izdelek oceni. Druga pa je aktualni prijem, ki mu pravijo 'toys to life' – igrače, ki oživijo v digitalnem svetu. Njegovi prvaki so skrajno uspešni Skylanders.

REŠITELJI Z NEBA

Zasnova Skylanderjev ni povsem izvirna, saj so igrače načeloma že prej oživljale v špilih. Spomnimo se Sonyjeve faliranosti Eye of Judgment za PS3, kjer je kamera motrila karte na igralni podlagi in na zaslonu risala figurice. Toda ko je predsednik skupine Toys for Bob leta 2009 Activisionu predlagal sličen koncept, je imel v mislih nekaj bistveno bolj elegantnega. Namreč kipce luštkanih fantazijskih bitij, s katerimi bi bilo zelo enostavno rokovati, da otroci ne bi imeli težav.

V igro bi se spake prenesle, če bi jih dali na podstavek, kasneje imenovan 'portal of power'. Da pri tem ne bi bilo kapric, bi skrbela tehnologija NFC, Near Field Communication, ki je ravno dozorela. Preprosto rečeno je NFC standard za izmenjavo podatkov med dvema zelo bližnjima napravama. Tako Skylanderji vsebujejo čip, ki ga prebere podstavek in podatke pošlje konzoli. Prenos poteka tudi obratno, saj se informacije shranjujejo v kipce, zaradi če-





Zmajček Spyro je na playstationu 1 in 2 nastopal v uspešni platformski seriji, novo življenje pa je našel v Skylanderjih, kjer je bil kljub podnaslovu le eden od junačkov. Te si v obliki figuric dal na podstavek, nakar si jih upravljal v igri. Lahko je biti cinik, toda Skylanderji so žur, Activision pa je prevzel pošteno finančno tveganje. Ki se je naposled splačalo.



Mulca na sliki na 'portal moči' sicer tlačita kup kipcev, toda Skylanderji ne podpirajo več od dveh likov hkrati. Lahko se pomerita v areni, bolj zabavno in podprto pa je sodelovalno opravljanje tako ločenih izzivov kot kampanje. Vanjo lahko fizično prisotni prijatelj skoči kadarkoli, toda Skylanders ne podpirajo internetnega igranja, marveč se držijo enokavčne izkušnje.

sar ti niso omejeni na sistem. Doma lahko igraš na PS3, nakar figurico neseš k prijatelju, ki ima wii, in tam družno nadaljujeta z nažiganjem po tečnobah, saj je moč na portal dati dva pošastka. Isto velja za prehod med to in naslednjo generacijo konzol, ki jo bodo Nebesniki prestali brez trohice zagat.
Ne škodi, da so vsi trije naslovi iz serije, torej Spyro's Adventure, Giants in Swap Force, barviti ter igralno privlačni, saj gre za lahkotne frpjke v Diablovem slogu s šefi in razvojem mitskih pošastkov. Ti se venomer ubadajo s trčenim negativcem Kaosom, ki si po Gargamelovo ne more kaj, da ga pri žlehtnih načrtih ne bi vedno znova polomil. Šele tretji del, ki so ga naredili novi razvijalci, je primaknil skakanje.
V vsakem primeru je naveza simpatičnega igranja, otipljivih figur, novotarije, krepkih marketinških izdatkov in zbirateljske želje, saj kipce zbiraš kot včasih Pokemone, obrodila sadove. O Skylanderjih se govori povsod, obožujejo jih tudi slovenski otroci in ni vrag, da bomo kmalu ugledali vsaj risanko, če ne filma z njimi v glavni vlogi. V manj kot dveh letih je Activision spravil v promet več kot 115 milijonov izvodov iger Skylanders, pri čemer na en starter pack prodajo nič manj kot deset (!) dodatnih figuric, in z njimi so zaslužili milijardo in pol evrov. Vse prej kot otročje cifre.

MI-BI-TUDI

Ko so Skylanderji začeli nesti zlata jajca, je bilo le vprašanje časa, kdaj se bodo pojavili posnemovalci. K temu je najbolj temeljito pristopil Disney. Infinity, ki so ga razkrili januarja, so zaupali izpostavi Avalanche Studios (to niso Švedi, ki so naredili Just Cause!) in zanj na mizo vrgli sto dolarskih milijonov.
Koncept Disney Infinity je enak kot pri Skylanders, se pravi figurice, v katerih je čip NFC in se s portala prenesejo v igro. Nič čudnega, da so primerljive tudi cene in oblika: praviloma 75 evrov za začetni paket s tremi liki in dobrega desetaka za vsakega nadaljnjega. Razlika je, da Infinity vključuje urejevalnik, s katerim delaš lastne stopnje. In da Disney ne trži le figur, marveč še 'power diske', ki likom dajejo moči. Ker je igra preprosta, ti kosci plastike niso zares potrebni, so pa še en vir denarcev za širokopotezen projekt, ki kani sčasoma vključiti like iz številnih Disneyjevih univerzumov.
Drugi, cenejši in manj ambiciozen figurastični Disneyjev sunek so 'appmates', kar je okrajšava za 'mobile application toys'. Gre za drobne igračke, zaradi naveze s franšizo Cars so to avtomobilčki, ki jih takisto uporabiš na posebni podlagi. Le da to ni portal, marveč ipad. Vanj potegneš app, nakar Strelo ali Dajza postaviš na tablico. Po njej teče cesta, ti pa s tiščanjem štirikolesnička ob zaslon voziš, prehitevaš, skačeš in čvekaš s prebivalci. Aplikacija je brezplačna, kupiti pa je treba avtke, ki veljajo prgišče evrov. V naših trgovinah jih nisem zasledil, dočim lahko ipadov app preizkusiš brez igračke (namig: igraš z dvema prstoma, ne enim). Toliko, da si ustvariš mnenje, preden greš darilce za otročad jagat po spletu.
Da bodo Skylanderji vse manj osamljeni, je pokazal tudi Nintendo s Pokemonom Rumble U. Ta odvrtek za wii U je sicer moč igrati brez figuric, a pokemoni, ki jih imaš v otipljivi obliki, so v špilu močnejši. Rumble U ne potrebuje portala, saj monstrumčke registriraš tako, da jih enkrat samkrat postaviš na zaslonski kontroler. Nintendove figurinice uporabljajo NFC, kar pa ne velja za jezne tiče iz Angry Birds Star Wars 2. Dvaintrideset jih prodajajo in vsaka ima spodaj standardno QR-kodo, ki jo mobilna naprava prebere in ihtavo perjad prenese v špil. Zasledovalci že frfotajo.







Cvetoča prodaja Skylanderjev je privlekla posnemovalce koncepta toys to life. Na prvi sliki so Appmates, kjer s kupljeno avtomobilsko igračko voziš po navidezni cesti na ipadu. Figurice Angry Birds, ki jih prečitaš s kamerico na tablici, so zbrane pod imenom Telepods, na tretji sliki pa so pokemončki s čipom NFC, ki oživljajo v igri Rumble U za wii U.





Infinity se orenk zgleduje po Skylanderjih, ima pa dvoje omembe vrednih razlik. Prva je urejevalnik, s katerim iz nabranega delaš lastne stopnje, druga pa podpora internetnemu igranju. Škoda, da je špil manj zanimiv od tekmeca in da manjka klasičnih likov.



Tales of Xillia

Serija japonskih frpjk Tales letos praznuje 25-letnico in pri Namco Bandaiju so se odločili, da jo bodo praznovali z lokalizirano verzijo te doslej tokijske ekskluzive za PS3, ki je znotraj franšize poskrbela za kar nekaj novitet. Spremenili so pogled na dogajanje, ki ni več iz izometrične perspektive, ampak iz klasičnega pogleda od zadaj, razmerja med človečki in predmeti v okolici so bolj naravna, v glavni vlogi na poti reševanja sveta pa sta dva junaka. Še vedno pa Xillia ohranja elemente, ki naredijo frpje iz te serije posebne: realnočasovne boje, like z dušo in ozadjem ter vzdušje, ki japonsko kulturo, animeje ter špile poveže v nebesa za otakuje.

Svet v razsulu

Na svetu Reize Maxia je nekaj hudo narobe. Zaradi podrtega ravnovesja med ljudmi in vilinci se nadbitje Maxwell, vladar živega in neživega, odloči, da se bo na lastne oči prepričal o stanju. Zato se v človeški podobi dekleta Mille poda na potovanje, v okviru katerega bi razkril vzrok za ta kaos. Pot mu prekriža mlad zdravnik Jude, ki je do neke mere osebno vpleten v dogajanje in se takisto trudi, da bi zadevi prišel do dna. To sta lika, med katerima se lahko na začetku odločimo. Ker pa reševanje sveta ne more ostati lokalno, se jima na poti pridružijo še drugi, vsak s svojimi razlogi in vzgibi.

Kar sledi, je zvečine s kliševi naphana jrpgjska zgodba, ki pa zna pritegniti. Zlagoma se razodeva preteklost likov in presenetljivi preobrati pospešijo fabulo, ki zgrabi in ne izpusti. Pestrijo jo tudi dodelani, nevsakdanji značaji, ki bodo navdušili predvsem feministke. V Xillii so moški večkrat nežnejši spol, ženske pa prevzamejo dominantno vlogo, kar se odraža tudi pri igranju. V špilih so običajno čarovnice in zdravilke, tu pa je ravno obratno. Glavni zdravilec je tokrat Jude, dočim je njegov ženski kontrapunkt Milla osrednja mečevalka.

Tepežka v dvoje

Realnočasovni, akcijski bojni sistem, ki se spogleduje s sekljačinami tipa God of War, je tipično talesovski in elemente iz prejšnjih epizod združi z novejšimi. Kapacitetne točke iz Graces f so preteklost, vračajo se tehnične točke, s katerimi plačuješ vse močnejše napade ter specialke. Večja novost je duševna vez z drugimi člani ekipe, ki omogoča rabo povezovalnih veščin. Z njimi si lajšamo boje proti raznolikim sovražnikom, ki segajo od mutiranih čebel in zahrbtnih dodov do velikanskih dog in volkulj. Primer: če se povežemo z Leio, bo skušala nakazam skozi ves spopad krasti predmete, Alvin bo v povezavi vedno prebil nasprotnikovo obrambo in tako naprej. Vezi so pomembne tudi za specialke, ki jih je moč izvajati v dvoje, vendar samo, če smo v povezavi z nekim likom preživeli dovolj časa.

Tepež je hiter in zabaven, mu pa zamerim, da je prelahek. Slepo pritiskanje gumbov sicer ne vžge, a več taktike in napetosti gotovo ne bi škodilo. Vesperia je bila po tej plati boljša, pa že tam nas je žejalo po izboljšavah. Rutina bode v oči zlasti pri šefih, ki so mestoma prav absurdno lahki, četudi so fantazijsko oblikovno dovršeni in skoraj vedno tesno povezani z zgodbo. Kot zakleto je največji bednik med njimi glavni negativec, čigar ime pozabiš pol ure po koncu osrednjega dela.

Nekaj svežine prinese še napredovanje, ki se zgleduje po tistem v Final Fantasy X, le da ima tu vsak lik lastno mrežo. Ko naberemo dovolj izkušenj, napredujemo za stopnjo, za vsako stopnjo pa prejmemo točke, s katerimi na mreži odpiramo izboljšave osnovnih veščin. Tako imamo možnost lik oblikovati po svojih željah. A čeprav se na papirju vse te možnosti slišijo fajn, na koncu pridemo do istega zaključka in do bolj ali manj podobno izklesanih likov, kajti točno določena mreža za vsakega člana ekipe omejuje svobodo pri načrtovanju.

Kje je veličastnost?

Številne, zlasti tradicionaliste, bo razočaral medel površinski svet, ki povezuje temnice in mesta. Resda vandraš po prostranih poljanah, temačnih gozdovih in starodavnih templjih. A grenak priokus pusti plehkost raziskovanja, ki ne ponuja nobenih trenutkov otroškega navdušenja ob odkrivanju neznanega. Ni to Xenoblade Chronicles. Ob tem se prikrade hrepenenje po epski glasbeni podlagi, kot ga je pričaral po tej plati vrhunski Ni no Kuni. Vse to omeji občutek raziskovanja, ki je bil prisoten pri zelo dobri Vesperiji.

Povprečno se špil odreže še pri eni močni postavki serije Tales, stranskih kvestih. Z izjemo skromnih prinašalskih in pobijalskih nalog nas na koncu ne pričaka nobeno skrito mesto, temnica ali ultimativni sovrag. To se pozna tudi na skupni dolžini, kajti s slabimi tridesetimi urami je Xillia verjetno najkrajši Tales. Seveda lahko špil preigramo v vlogi drugega vodilnega lika, a razen prvih nekaj ur sta potek in štorija identična.

Pod črto je Xillia kljub nekaj odlikam le senca Vesperie, ki je izšla pred štirimi leti za xbox 360 (Joker 193, 74). Izboljšave bojevalnega sistema in prikupna grafika ne morejo nadomestiti nizke težavnosti, kratkosti in površinskosti, ki pestijo tokratno epizodo. V zvrsti je dosti boljših izbir.

60 — *Jurec bi rešil princeso, ampak se raje reši kar sama.*
PS3 | **Namco Bandai**



Xilliin svet je na prvi pogled pisan in poln, a je to prevara. Odprtih hiš, ki čakajo na roparje omaric, in zgovornih meščanov, ki govorijo obrobne informacije, je precej manj kot običajno.





V hitrih bojih imamo na voljo tri različne ravni napadov – običajne, napredne in specialne. Lahko jih združujemo v kombinacije.





Govorna sinhronizacija ni najboljša. Mogoče so se tudi zato odločili, da bodo v nadaljevanjih vključili originalne japonske glasove.



FARMING SIMULATOR 2013

Medtem ko kritiki še vedno zmajujemo z glavami ob popularnosti sila povprečne kmetovalske igre Farming Simulator, si trgovci in predvsem avtorji, švicarski Giants, polnijo žepe. Ropotanje s traktorji po nemških gruntih, kjer orjemo, sejemo, žanjemo in krmimo živino, zaslužek pa porabimo za nakup boljših strojev in novih njiv, namreč privlači raznorazne ljudi. Tipičnega kupca FS si sicer predstavljamo kot robatega gorostasa, ki ima računalnik za spremljanje laktacije svojih mlekaric in računanje krmnih obrokov. A to ne drži. Igro dostikrat kupijo mestne srajce, ki jim je tovrsten koncept zanimiv. Še več, manko realizma, silno poenostavljanje določenih opravil, zblefirana fizika in strojna nezahtevnost, zaradi katerih bi morali izraz 'simulator' nujno vreči iz naslova, ga kmečkih opravil nevajenemu človečku kvečjemu približajo.



Tale lamborghini sicer ne pelje 300 na uro, zato pa potegne 30 ton. In stane toliko kot gallardo.

Prodajne številke so založbo opogumile, da so poskusili še z različico za konzole. Na xboxu 360 in PS3 si deležen vseh doslej izdanih plačljivih računalniških DLCjev, vključno z najnovejšo razširitvijo Titanium, ki poleg štirih traktorjev in dveh kombajnov prinese celotno igralno območje, ameriško farmo. Ta je privlačna zaradi tipične čezlužne arhitekture in dosti večjih njiv – že začetna je petkrat večja od izvirne. A človek se ne more znebiti občutka že videnega. Dobiš namreč enako vsoto denarja, dvorišče, hlev in silosi so identični, celo traktorji in priključki so isti. Ni problema, gremo v trgovino, gotovo je kje kak john deere ali ford? E, ni. Ameriški kmetje očitno preferirajo nemško in poljsko (Ursus!) tehnologijo. Ameriški so le stroji Case. Kar je čudno, glede na to, da je konzolni FS del strategije za pohod na ameriški trg, kjer so evropsko uspešnico doslej pretežno ignorirali. Verjetno tudi zato, ker igri resno manjka nalog in izzivov oziroma zgodba s konkretnimi mejniki. V sedanji obliki najbolj zvesto simulira ravno najbolj zoprn del kmetovanja: vsakodnevno rutino, ujeto v cikel setve in čez nekaj ur žetve. Farmville na steroidih.

Kljub temu, da sem bil do igranja na konzoli skeptičen, se izkaže, da je FS2013 na njej domač. Vse ukaze so brez težav prenesli na plošček. Za nekatere moraš sicer uporabiti kombinacije gumbov, a so smiselno združeni. Prav tako prideta do izraza analogno zavijanje in dodajanje plina, saj je laže upravljati nakladač ali peljati se vštric z drugim strojem. Kul je tudi igranje na velikem zaslonu, četudi razgali ostareli grafični pogon, kjer so za ostro črto teksture povsem spackane. Da sta konzoli igri kljub temu komajda kos, kaže ostrejša omejitev števila mašin, ki si jih lastiš. Bojda je tako zaradi pomanjkanja pomnilnika. Prav tako se je moralo posloviti večigralstvo.

Ob dejstvu, da Farming Simulator na konzolah stane 35 evrov, tehtnica ostaja na strani računalniške različice. Desetak manj ti na PCju prinese kompleten špil, v katerega je takisto vključen Titanium DLC, čeprav sam dodatek cenijo na kar 15 bruseljskih! Kar je skrajno nesramno do tistih, ki so jih podprli ob izidu. Res je čas, da Giants dobijo resno konkurenco, ki jih bo prisilila narediti kvalitetnejši špil in ne le par novih modelov vozil, ob čemer igranja ne spremenijo niti za milimeter. Vsaj kako novo poljščino bi lahko dodali in s tem upravičili dodatne stroje. Predvsem tu gledam na slovensko razvijalsko ekipo Actalogic, ki znanje nedvomno ima. Do takrat bodo Švicarji z veseljem še naprej jemali naš denar. ***Quattro***

Focus Interactive ● xbox 360 / PS3 ● 35 EUR

SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT



Špil ponuja poglede iz tipičnih namestitev akcijskih kamer, kot jih vidimo v filmčkih na spletu. Za izvedbo trikov itak uporablješ le onega od zadaj.

Ko se je pred dobrim desetletjem med uspešnice zapisal Tony Hawk Pro Skater, je prišla še vrsta drugih adrenalinskih športov, od vožnje BMXov do surfanja. A večine jih je utonila v pozabo in edina, ki se je obdržala poleg najbolj znanega rolkarja, je EAjev SSX. Po njem se Skydive konkretno zgleduje.

Igra se arkadno ubada z enim najbolj adrenalinskih početij, wingsuit flyingom, ki je del discipline BASE jumping (Building, Antenna, Span, Earth). Gre za skrajno padalstvo, kjer se ubrisanci mečejo z zgradb, mostov in skalnih previsov, nakar užitek podaljšujejo s kombinezoni 'wingsuiti'. Ti imajo med okončinami tkanino, ki poveča zračni upor in padalcu omogoči manevriranje v zraku, skorajda letenje. Čim hitreje, čim nevarneje in z odpiranjem padala v zadnjem trenutku, tik preden se razpacaš po tleh.

Proximity Flight ne mara za urbane, nekajstometrske skoke, marveč te popelje v gorata področja, oblikovana po Alpah, Patagoniji in havajskih vulkanskih tvorbah, kjer se leti merijo v kilometrih in minutah, tako da se docela vživiš v vlogo letečega nadčloveka. Kontrola pozna tri načine: klasičnega z gobico, nagibanje kontrolerja ali mahanje z liziko move. Četudi sta slednja bolj intuitivna, je treba za natančen nadzor uporabiti prvega. Šviganje med skalnimi obronki je še bolj vzdušno na televizorju s stereoskopijo. Občutek globine ni le vizualni bonbon, marveč konkretno pomaga pri dojemanju prostora in vodenju.

Kariera ima nekaj več kot štirideset nalog, ki segajo od trenažnih do konkretnih izzivov. Naučimo se manevriranja, trikov in kombinacij, nakar lovimo čim višji rezultat. Tega dosegamo z letanjem blizu sten, krošenj in tal, kar prinaša bonus. Visoko je enostavno napraviti pet salt zapored, par metrov od kamnov pa je tresk malodane neizbežen. Pri tem vragolije polnijo adrenalinsko črto, ki jo izrabiš za pospešek.

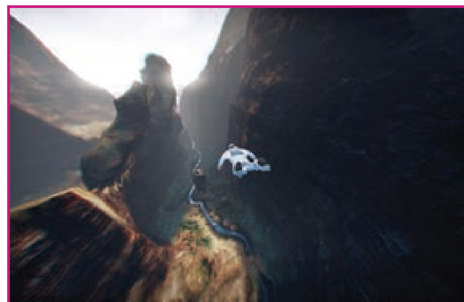
Če se naveličaš izzivov, se lahko pomeriš s tremi računalniškimi skakalci v hitrostni dirki na štirih 'progah'. Pričakoval bi, da je ta modus namenjen večigralstvu, a ni. Se pa dosežek vpiše na spletno lestvico. Ta beleži tudi rezultate posameznih izzivov, žal pa manjka rekorderjev duhec. Oba modusa končaš v dnevu ali dveh, nakar je tu možnost prostega frčanja. Tu se v zrak poženeš s poljubne točke na lokaciji, ki ji spremeniš vremenske razmere, nakar piliš sposobnosti ali uživaš v pišu vetra. Glede na to, da je free playu v podobnih igrah posvečena posebna pozornost z dodatnimi izzivi oziroma zbirateljskimi objekti, je manko obojega konkreten minus. Škodila ne bi niti boljša glasbena podlaga. S predvajanim generičnim rockm ni sicer nič narobe, a iz tovrstnih iger smo vajeni džuboksa znanih izvajalcev. Ki niso poceni ...

V temelju zabavni igri zavda ravno cena, ki v Playstation Storu znaša 18 evrov. Kakor je šviganje med skalami zabavno, zadolžitev za tak denar le prehitro zmanjka. Gaijin obljubljajo še različici za xbox 360 in PC, ker je podpora za 3D že vdelana, pa naj bi reč v prihodnosti delovala z oculus riftom. Nemara se splača počakati, če bodo še kaj dodali. ***Quattro***

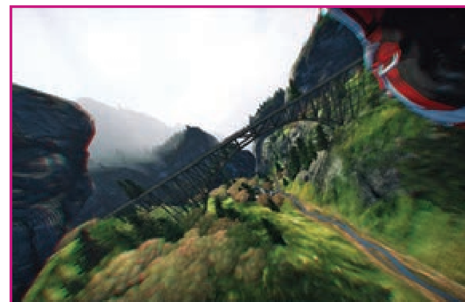
Gaijin ● PS3 ● 18 EUR



Casov kombajn je eden od petih novih strojev iz dodatka Titanium. Dodatni meter delovne širine se na eni njivi ne pozna, na sto hektarih se nemara bi.



Občutek hitrosti je pogojen z bližino okolice. Visoko v zraku ga ni, ob steni ali nad krošnjami pa je dih jemajoč. Zlasti ob adrenalinskem pospešku.



Stereoskopija za uživancijo v Proximity Flightu ni obvezna, je pa močno priporočljiva. Prvoosebni pogled in 3D TV – recept za domačega Supermana!



Pokemon X & Y

Pokémonska mrzlica, ki je pod geslom "Gotta catch 'em all!" pustošila koncem devetdesetih, je mimo. A GameFreak in Nintendo se ne pustita motiti. Pokemon X in Y sodita že v šesto generacijo teh iger in sta dvanajsta v glavni seriji. Ljudi, ki hočejo ure in ure ždeti pred ekranom drkalice, obsesivno zbirati na stotine tečnobic in jih krepiti skozi tisoče zvečine ne prav zanimivih bitk, je očitno zadosti. Trudijo pa se avtorji privleči še nove, kar je verjetno razlog, da je aktualni dvojec tako lahek in sleherniku prijazen.

Poligmoni

Najbrž ti je jasno, da se recept ni bistveno spremenil. X in Y ostajata tretjeosebni erpegejki z raziskovanjem sveta, potikanjem po ječah in poteznim bojem na ločenem zaslonu. Postaneš mulec ali mula, ki je ravno prav star(a), da dobi pokemončka in se odpravi po deželi Kalos lovit ostale. V osnovi gre za zgodbico o odraščanju, struktura pa je taka kot vedno: poraziti osem pokemonskih trenerjev in elitnike za njimi.
Od štorije ni dosti, bolj navduši razgiban, raznolik svet. S svojim likom, ki mu je moč spreminjati oblačila, na rolerjih švigaš po gozdovih, plažah in kanjonih, najdeš vasice in se izgubljaš v mestih. Povsod so stavbe, v katere je moč vstopiti, od navadnih hiš do palač. V njih si pobliže ogledaš objekte in čvekaš z množico oseb, ki ti za prijaznost rade kaj darujejo. Tako stikanje vsem ni po volji, se pa z njim izgrajuje občutek, da v Kalosu obstajaš.
K vtisu pripomore, da sta X in Y prva trirazsežna osrednja Pokemona za ročno konzolo. Poligonska okolica je barvita in, upoštevaje 3DSovo moč, dokaj podrobna. Vremenski učinki (ti vplivajo na boje!) v tej tehniki zaživijo, najbolj pa profitirajo pokemoni, katerih tentakle, nosove in repe je v 3D veselje gledati. Mehiškemu rokoborcu podoben ptičoid Hawlucha, dinozavrski Tyrantrum, lisičji Delphox ... Seznam se vleče kot jara kača, ki je ziher tudi notri. Škoda le, da vtis kvari zatikanje, če vključiš stereoskopijo.
Vsebine je še in še, za osnovni skozihod petdeset ur, za iskanje skrivnosti dvakrat toliko in za kompletiranje zbirke – kdo bi vedel. Ne le na rovaš dobrih sedemstotih žverc, kolikor jih bo moč s podporo nalovljenosti v prejšnjih inačicah v kratkem zbrati, temveč številnih stranskih kvestov in dogodkov po koncu linearne temeljne odprave.



Srečanja s hordami nasprotnikov znajo biti boleča, če v druščini nimaš niti enega pokemončka, ki zna napasti več ciljev. Uravnoteženost je bistvena.

Razborita banda

Pokemonska ekipa šteje do šest risankastih zverinic, ki skozi spopade postajajo močnejše in nabirajo veščine. Če ti katero od bitij ni po volji, ga zamenjaš z drugim, ki si ga ulovil v jagrsko kroglo. Dostikrat jih najdeš v visoki travi in te, kot veli tradicija, preseneti-jo naključno.
Kompleksnost pride zlasti iz vrst pokemonov, saj je vsaka na nekaj občutljiva in proti nečemu močna. Lahko, da staviš na mogočne jeklene pokemone, a če imaš teh preveč, ne boš odporen na temačne. Kaj šele, če nisi bil lokav pri dodeljevanju veščin. Nakazice lahko namreč uporabljajo le po štiri spretnosti iz nabora mnogih. Katere si izbral, je bistveno za sestavo uravnotežene, na neprilike pripravljene druščine.
Pokemon X in Y nabor tovrstnih odločitev povečata s konkretno zalogo novih spak in vrsto fairy, ki je močna proti prej nevarni zmajski. Še ena pridobitev so začasne velikaške razvojne stopnje, 'mega evolutions', ki se pri določenih nakazicah zgodijo v boju. Fine so takisto zračne bitke, kjer sodelujejo le leteči pokemončki, pa spopadi dva na dva in eden proti hordi nasprotnikov.
Spregledati ne gre niti, da so skrite statistike EV naposled vidne in jih je moč krepiti v ločeni miniigri. Druga taka je namenjena tamagočijevskemu crkljanju, zaradi česar te imajo pokemoni raje in lahko na primer evolvirajo. Zaradi obojega je tlake nekoliko manj, k čemur pripomore tudi možnost deljenja izkušenj med vsemi pokemoni v druščini.



Ko jo režeš po 3D-svetu, srečaš mnoge statične pokemonske trenerje, ki komaj čakajo, da te izzovejo. Velika večina jih je preveč nesposobnih.

Drgni do onemoglosti

Morda je ravno to razlog, da X in Y sodita med najlažje dele dolgometražne serije. Odločitev, koga boš imel v druščini in kako jih boš razvijal, je nemalo, lovljenje ter negovanje monstrumčkov pa nalezljivo. A kljub taktičnemu potencialu kampanja ne terja dovolj spretnosti in razmisleka. Je že res, da je v prvi vrsti namenjena mladim, a stare izvedenke so te hitro zatrle, če ekipe nisi sestavil prefrigano. Ne le vrsta fairy, tudi ostale sorte so premočne in premalo občutljive na nasprotne vrste. Kaj šele, ko dobiš možnost mega evolutionov, ki mečkajo vse pred sabo.
Da je Pokemon resna igra, v kateri upravičeno prirejajo turnirje, se zaveš šele, ko se podaš na internet. Za to ni treba več hoditi v pokemonske centre, temveč je skok oddaljen le tap po spodnjem zaslonu. Na netu srečuješ neznance, z njimi izmenjuješ pokemone (vključno z 'wonder trades', kjer na slepo ponudiš žverco in v zameno od kr'nekoga dobiš drugo) ter se boriš, celo v variantah šest proti šest. V bitkah proti živim sovragom kompleksnost naposled pride do izraza in tako fairyji kot mega evolutioni se ob nespretni rabi proti spodobnim nasprotnikom obrišejo pod nosom. A da prideš do sem, je treba vložiti preveč rutinskega samotarskega tepeža.

68 *Sneti stopi ven, zgrabi mačko za rep in si opasa glisto. Zdaj je pripravljen.*
3DS — **GameFreak / Nintendo**



Trirazsežnost je kljub pokvečeni stereoskopiji dobrodošla in vzdušna. Zlasti pri mega evolutionih in večjih čarovnijah, ki ekran napolnijo z lučjo.



Fuzbalerska miniigra, v kateri z žogo šicaš dele različnih beštij, je dobrodošla za hitrejše in manj naporno bildanje likov. Se pa začne fejst ponavljati.



Še največ izzivalnih srečanj čaka v temnih jamah, kamor ne pozabi vzeti zadosti zdravilskih dobrin. Koristi tudi špaga, s katero se teleportiraš ven.

CALL OF DUTY: STRIKE TEAM

Doslej smo ugledali natanko en Call of Duty za tablice: zombijasti odvrtek World at War po imenu Zombies. Če si hotel streljati teroriste v obraze, si se moral zanesti na kopirastično, čeprav solidno Gameloftovo serijo Modern Combat. Strike Team ima torej že ob nastopu resnega tekmeca. Hecno pa je, da od vseh prav Activision streže s svežino!



Za skrajno pomoč lahko križec s tapkom kar samodejno usmeriš v tarčo. A bolj uživantsko je mahati s tablo naokrog, da žiroskop usmerja letečo smrt.

Strike Team je namreč spoj prvoosebne streljanke in taktične moštvene strategije s pogledom od zgoraj. Kamero lahko kadarkoli odtrgaš iz očesnih jamic svojih superspecialcev in jo pošlješ k brezpilotnemu letalu, ki situacijo motri z neba. Tam od enemu do štirim soldatom s tapkanjem ukazuješ, kam iti in koga počiti. Sovražne točke je moč napasti bodisi neposredno, bodisi z zapornim ognjem, s katerim omogočiš drugemu delu moštva napad z boka. Premikati se da hrupno ali potihem, kar je uporabno v peščici skrivalnih misij, kjer ni pametno sprožiti alarma.

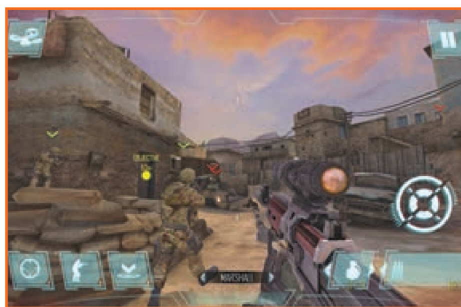


Pogled od zgoraj bi lahko bolje izrabili. Šele na težji veteranski stopnji trčiš na situacije, ki res zahtevajo premišljeno pošiljanje soldatov v krilne manevre.

Pripovedno je igra postavljena v Black Opsov univerzum, malo pred dvojko, ko se Raul Menendez pripravlja na nečednosti. Vseeno dosti novega o njegovi Cordis Die ne izveš. Tvoja naloga je preprečiti zle načrte z njim povezanih terorističnih celic, ki hočejo sprožiti lasersko nuklearno EMP-umazano bombo v ameriškem internetu. Ali nekaj takega. Štorija nima dosti smisla.

V lovu na teroriste se potikaš po polarni bazi, Afganistanu in Hong Kongu. Ko prijemaš za pritrjene minigune in padaš v tirnične sekvence v helikopterjih ter tankih, poka, da je veselje. Akcija je kajpak skriptana, vseeno pa kanček manj, kot sem vajen, saj so dali nekaj prostora taktičnemu odločanju.

Vendarle ne pričakuj premikanja mejnikov. Stopnje so še vedno linearne in umetna pamet sovražnikov ni vredna pohvale. Z nadzorom na tablicah si pač ne moreš privoščiti kdovekako zahtevne igre. Četudi prvoosebni pogled premore sodobne prijeme, kot je gledanje z nagibanjem naprave, FPS na tabletki preprosto ni enakovredna izkušnja tisti s konzol ali PCja. Zato je Strike Team lahkotna zabava.



Kot vidiš v vmesniku, je moč tudi počepati, zreti skozi refleksni namerilnik in metati ročne granate. Na tablici vse to početje zahteva kar veliko privajanja.

Teroriste v kampanji postreliš v dobrih petih urah, nakar ti ostaneta višja težavnost in preživetveni modus. V solo, kajti večigralstva naslov ne pozna. Cena dobrih 5 evrov v Applovi in Googlovi štacuni je zato razmeroma visoka, čeprav podobna kot pri Modern Combatih. No, z mikroplačevanjem lahko hitreje odklepaš orožja, kot bi sicer skozi zbiranje točk v kampanji. Skratka, igra ni švoh, a s to zasnovo bi lahko napravili več. **79** ***Aggressor***

Activision ● Android / iOS

PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME

V drugem delu pisanega in humornega branjenja s stolpiči (tower defence) se zombiji vrnejo pred prag, da bi se polastili naše možganovine. Edini branik je naša zelenjava. Po prvencu, ki so ga sprva za deset evrov izdali za osebna računala in ga kasneje kot virus razposlali na mobilne in konzolne platforme, so tokrat izbrali kontroverzen pristop. Zadevo so namreč za jabolčne in androidne tablice ter telefone izdali zastonj. Dobička se nadejajo z izstavljanjem mikroračunov za virtualni denar, bojevito sočivje, ključe in zvezdice za napredovanje. Šara stane oderuških 2,7 do 3,6 evra po kosu, dočim jih za skupke rastlin, nadgradenj in kovancev hočejo okrog 7.

Bržda so ravno zato odstranili vse miniigre, zen vrtiček in uganke. Ostala je le kampanja, kjer zmešani sosed Dave po zaustavljeni invaziji ustvari časovni stroj, da bi pojedel točno določen taco s slastno omako. Stroj zamuti, tako da se znajdemo v antičnem Egiptu, zlati dobi piratstva in na Divjem zahodu.



Spodaj desno so tri ikone za specialke, ki za virtualni denar omogočijo minuto iživljanja. Zombije lahko frcaš, jim sekaš glave ali jih stresaš z elektriko.

Skozi vse te tri sklope je z nami zvesta zelenjava, ki jo tako kot v prvencu sadimo v pet linij na levi strani zaslona. Ko zraste, samodejno strelja na desno, od koder uletavajo risankasto hecni mrtvaki. Ti se sedaj razlikujejo glede na okolico in po sposobnostih, tako da je na videz nekaj več raznolikosti. Med Egipčani izstopa svečenik, ki krade sončke, pri kavbojih pa hribovec z dinamitom, ki ga požene na konec linije. Gusarji so vsi po vrsti smešni, najbolj model, ki ga prinese zadet galeb in če nimaš katapultov, preleti vse. Nadalje se s pirati bojuješ na ladjah, povezanih z deskami, ki tu in tam manjkajo, medtem ko lahko na Divjem zapadu gojiš sadike v vozičke, ki jih prestavljaš s frcanjem. Vse to je domišljijsko, toda ko najdeš ustrezno kombinacijo bojevite zelenjave, se je lahko držiš kot pijanec plota in se bo špil igral praktično sam. Enako je bilo v prvencu, zato niti v nadaljevanju ne pričakuj izziva.



V zeleno auro odeti zombiji odvržejo list, ki rožicam za hip omogoči superlastnost. Pljuvalnik postane minigun, dočim sončnica navrže tristo sončkov.

Resda se da igrati brez plačevanja, a je napredovanje mukotrpno počasno. Ključi, ki odklenejo stranske poti do nove flore, so zelo redka naključna nagrada, pot do zvezdic, ki jih potrebuješ za odklepanje sklopov nivojev, pa je trnova. Vsak nivo moraš namreč končati nič manj kot štirikrat, saj moraš vsakič zadostiti določenim pogojem, kot so pridelaj toliko in toliko sončkov, ne gradi na koloniji gliv in ne dovoli, da zombiji potacajo rožice. Ker itak venomer deluje ista taktika, dogajanja pa se ne da pohitriti, zmanjka elana za ubadanje. Hja, kot pravi naslov: vse se vrti okoli časa in če ga nimaš, boš plačal. **65** ***Raveer***

EA ● Android / iOS



LordFebo si enkrat tedensko v družbi bonga, vesoljskega kolača in norih gliv privošči porcijo klozetnih štosov, homofobije, bestialnosti in drugih prizorov ameriškega vsakdana. Še dobro, da mu mišica zapiralka funkcionira.

PAR S SREDIŠČA KOMEDIJ

Komedijantski nastop Tosh.0 in risanka Brickleberry na videz nimata skupnih točk, vendar je sočasna predstavitev umestna. Niziki se namreč zavrtita ena za drugo v torek ponoči na TV-kanalu Comedy Central, njuna glavna sestavina je odklonski humor in za povrhu pri obeh sodeluje isti človeček. Če si odrasel in ne pretirano tankočuten razumnik s posluhom za straniščne dovtipnice, je vsaj preizkusni ogled obvezen. Za najstnike in kmetavze pa dvojec ni, saj lahko pusti globoke brazde v razvoju oziroma te naredi še bolj butastega, kot si že.

Tosh.0

Oddaja pokončnega komika Daniela Tosha na hitrico ne deluje prav nič specialna. Pač še eno od mnogih komentiranj hecnih internetnih videoposnetkov. V osnovi to drži, ampak Tosh.0 je maksimalno hilariozen in zelo verjetno najboljši tovrstni šov. Nekajdelni poskus leta 2009 se je zato raztegnil že v peto sezono z več kot sto dvajsetimi kosi, ki še vedno uživajo eno najvišjih gledanosti mreže Comedy Central.
Poleg kakovostnega nastopa je razlog za uspeh v popolni politični nekorektnosti. Pa niti ne filmčkov. Ti so sicer občasno jackassovsko boleči in nagnusni, toda pretežno gre za klasične nekajsekundne nerodnosti, nesreče in neumnosti, ki jih rulja posname s telefonom. (Po možnosti v moteče pokončnem načinu.) Skrajnost prihaja iz Danielovih ust, ki brez zadržka stresajo šale na rovaš ritopikov, debeluhov, žensk, muslimanov in Indijcev. Pravzaprav te preseneča, da kaj takega v tisti puritanski deželi v resnici spuščajo v televizijski eter. Ampak važno, da so bradavičke in lulčki zakriti ...
Jezik človeku teče kot namazan in količina štosov, ki jih izusti ob slehernem video zrezku, je občudovanja vredna. Domiselnih usekanosti mu zlepa ne zmanjka, zato je Tosh.0 v prvi vrsti Danielova predstava, ne le youtubasti kolažek. K temu pripomorejo njegovi lastni, kakovostno sproducirani skeči in pogovori z akterji nekaterih smešnic. Iz njih se nato voditelj še dodatno dela norca, gledalci pa se čudimo neumnosti folka, ki se prepusti takemu smešenju. Glede na to, da je dobršen del materiala ameriškega, je šov zgovoren pokazatelj tamkajšnje fucked up družbe. Na naših koncih pač ne najdeš klošarja brez nog, ki sredi ceste skoči z vozička na tla in se odplazi v pretep.
Nizanje primerov in citiranje Danielovih duhovičenj bi bilo nesmiselno. Na YouTubu je večina njegovih dvajsetminutnih epizod. Če ti zadeva sede, ugotoviš že po prvih nekaj točkah, saj globine ali kontinuitete nima. Gledanje je kajpak najbolj priporočljivo v družčini, a bolje, da nimaš težav z inkontinenco!



Fat Ninja je bil svojčas znan lik z YouTuba. Daniel ga je povabil v goste in skupaj sta posnela novo debelonindžasto prigodo.

Brickleberry

Avtorja Roger Black in Waco O'Guin sicer nista baš poznana, kajti poprej sta sodelovala le pri davni oddaji Stankervision na MTV2. Toda očitno je mecen Daniel Tosh verjel v njuno izprijeno nadarjenost in ju sponzoriral. Nastala je risana zmes vseh možnih nestrpnosti in odklonskih spolnih praks, zabeljena z mnogo nasilja ter odeta v privlačno zeleno barvo. Trenutno teče že druga sezona, kar na Comedy Centralu velja za uspeh. Pri tem seriji pomaga, da je umeščena neposredno za hudo gledano Toshevo oddajo. Tako ljubiteljem pederskih dovtipov, šovinizma in lijavičnih hecev ni treba niti vstati s kavča.





Medved z medvedom, človek z medvedom, los s človekom, človek s kipcem svobode, celo človek s človekom. Tičev in češpelj sicer ne kažejo, bestialnih in nasilnih občevanj pa ne manjka. Medo ga faše že v prvi epizodi. Tiča v rit, to je.

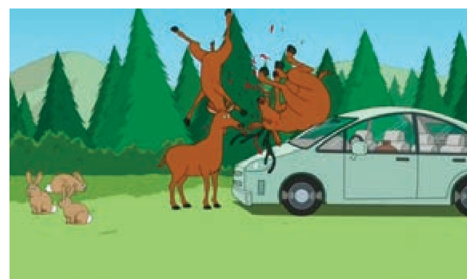
Animiranka, ki je potenciran trojček Petra Giffina, Erica Cartmana in Homerja Simpsona v misijonarskem položaju, prikazuje zgode in predvsem nezgode v izmišljenem narodnem parku Brickleberry. Vodi ga trop retardiranih oskrbnikov z mnogo osebnostnimi težavami in en manijaški medvedji mladič. Epizode niso povezane in vsaka je samostojno sosledje situacijskih komedij brez vpletanja aktualnosti v slogu South Parka. Zvečine so v ospredju osebne zgodbice in medsebojni odnosi s poudarkom na brezobzirnem ravnanju z naravo. Čuvaji špilajo baseball z vevericami, uporabljajo strupene barve, streljajo medvede ... Ideje in fore so na prvo žogo, včasih celo naravnost



38-letni Daniel v svoji prepoznavni pozi komentira smešnice in slaboumja, ki jih na splet nasname raja. Recimo najstnico, ki si je zašila ustnice.



Tipično jutro varnostnikov v Brickleberryju: zaradi nesposobnosti jih zamenjajo indijski delavci na daljavo. Outsourcing je vendarle prihodnost Amerike.



Naravovarstvene note ni. Živali so dobre za odstrel in roadkill ter za snemanje. Kož'ce z glav'ce. Ha ha. Ti ni smešno? Potem Brickleberry ni zate.



BRICKLEBERRYJEVCI

Ethel so v Yellowstonu odpustili zaradi popivanja, zdaj skuša v red spraviti Brickleberry. Je pravzaprav edini glas razuma v ekipi, ima majhne joške in jih nikoli ne pokaže.
Steve je zagnan oskrbnik, ki hoče ohraniti status delavca meseca, zato mu delavna Ethel ni všeč. Njegov problem je to, da je zabit kot telegraf štanga. Ponavadi ravno on nasrka, bodisi od puške ali pume, bodisi od strašne bolezni rakosifilisaids.
Šef parka **Woody** bi za turizem sicer naredil vse, a kaj, ko je v resnici seksistični norec z najvišjim činom. Nekoč je bil prvovrstni ritmični gimnastičar in pornozvezda Rex Erection.
Malloy je Woodyjev posvojeni grizliček, ki mu je Steve zgazil in ustrelil starša. Woody je siroto razvadil in mali je postal narcisoidni, rasistični psihopat, obseden z videoigrami. Glas mu daje Tosh.
Danzel je edini zamorec in ravno zaradi tega ga ne morejo odpustiti, četudi dela samo škodo. Ima gerontofilijo, torej fetiš na prababice, ki meji že na nekrofilijo, saj mu ni problem občevati niti z odmrznjeno neandertalko.
Bitje **Connie** so ustvarili steroidi, zaradi katerih so ji na kolenih zrasla jajca. Je seveda lezbača in je zaljubljena v Ethel. Ko se vzburi, ji vagina kruli. Kar se skoraj rima. Prima.

otročje, in gredo brez sramu v skrajnosti, od posilstev prek vseh sort ogabnosti in redneckizmov.
Brickleberry ne poseduje nikakršne globine in sporočilne vrednosti. Je le huronsko smešen. Kajpakda gre ta mozaik ekstremnih bolanosti onkraj meje okusa mnogokoga. A to je pač stvar posameznika, ki ima vselej možnost gledanje prekiniti. Se mi pa ne zdi, da bi risanka kakorkoli kopirala druge znane serije, kar ji nekateri kritiki očitajo. Pravzaprav je v poplavi podobnih serij presenetljivo izvirna. Celo po dvajsetih epizodah se Stevova slaboumnost in Malloyjeva nesramnost še nista utrudili.

Ker je malo verjetno, da imate pri bajti Comedy Central, boš moral reprize veroučnih šal Daniela Tosha in oddaje o naravnem parku poiskati ob sredah dopoldan na najbolj priljubljenih servisih videa na zahtevo. Starejše epizode pa najdeš tudi na YouTubu.



V šovu izstopata sprevrženi medo Malloy in neumnež Štef. Slednji je imel zajebano otroštvo, saj mu je cvet vzel inštruktor plavanja.

RUSH

Opus Rona Howarda obsega bisere, kot so Čudoviti um, Frost/Nixon in Legenda o boksarju, hkrati pa je kriv za Da Vincijevo šifro ter Angele in Demone. Šund in art obenem. No, Rush je trdno usidran v druščino prvih, čeprav adrenalinskih trenutkov v njem ne manjka. La kako bi jih ne bilo, ko pa film govori o enem največjih rivalstev v zgodovini formule 1, bitki med angleškim upom Jamesom Huntom in avstrijskim strojem Nikijem Laudo. V sezoni 1976, ki je bila za slednjega malodane usodna.
Dirkača, ki sta se prvič srečala leta 1970 na tekmi formule 3, si po karakterju ne bi mogla biti bolj različna, četudi sta odraščala v podobnih razmerah. Oba prihajata iz dokaj premožnih družin, ki nista imeli posluha za njuno ljubezen do bencinskih hlapov. Na eni strani vihravi James, ki je v enaki meri oboževal hitrost, opoj in ženske, na drugi zadrti, metodični Lauda, ki je k dirkanju pristopal sistematsko. Vedno v iskanju boljših nastavitev bolida, bolj idealne linije in dodatne konjske moči. Ni čudno, da sta si takoj šla na živce, še posebej, ker je na dirki Hunt izrinil Nikija in po Avstrijčevem mnenju zmagal nepošteno.
A slednji je skoval nov načrt – nastopiti v formuli 1. Na banki je vzel kredit in si dobesedno kupil sedež v prezadolženem moštvu BRM. Tam je hitro pokazal svoj mehanični genij in z njim navdušil sovoznika Claya Regazzonija. Po njegovi zaslugi je čez dve leti sedel v ferrariju. James in njegov mecen lord Hesketh nista mogla ostati križem rok. Plemič je v formulo 1 vstopil z lastnim denarjem, brez sponzorjev in po dveh sezonah bankrotiral – ravno takrat, ko je Lauda postal svetovni prvak. Nakar se je Huntu nasmehnila sreča, da je podpisal pogodbo z McLarnom ...



Huntova (levo) pikrost in zbadljivost je Laudo spravljala ob živce. Angležu pa ni šlo v račun, kako da ga premaguje dolgočasen pametnjakovič.

Howard prvo polovico filma gradi na poti do znamenite sezone, ko sta se tekmeca končno pomerila v enakovrednih vozilih, in nadaljuje z dramatičnimi zapleti. Ti doseže jo vrhunec z Nikijevo nesrečo na Nürburgringu in njegovim zgodovinskim povratkom na stezo le dober mesec kasneje. Vendar ob tem ne podleže omami bencina, četudi dirkaških prizorov ne manjka, marveč predvsem po zaslugi scenarista Petra Morgana (Frost/Nixon, The Queen) kaže dirkača tako, kot vidita drug drugega. Nista le akterja, marveč tudi pripovedovalca. Razkrivata ozadje, ki ju je pripeljalo na progo, svoje motive, hotenja in slabosti. Sta torej človeka, ne le voznika. In kljub temu, da drug drugega obkladata s kretenom, se v resnici globoko spoštujeta. Šegavi Chris Hemsworth je izrezan Hunt, dočim je Nemec Daniel Brühl za Laudo perfektna izbira. Bo pa pozoren gledalec ugotovil, da se film malo bolj posveča Avstrijcu. Ta je Morganu, ki živi na Dunaju, pri scenariju z veseljem pomagal in po lastnih besedah "pazil, da pisatelja domišljija ne bi odnesla predaleč."



Večina avtomobilov v filmu je avtentičnih, vozili pa so jih kar lastniki, saj neprecenljivih starin ne zaupaš kaskaderju. Nevarne prizore so posneli z replikami.

Dirka življenja je torej v veliki meri (avto)biografski izdelek, ki zavoljo lepšega poteka zgodbe nekaj zadev izpusti ali prikroji (Lauda je recimo kariero v F1 pričel pri Marchu) in zna dogajanje na pravih mestih podkrepiti z dokumentarnimi posnetki. Prav ti mu dajejo potrebno kredibilnost, kajti na trenutke je težko verjeti, kako neverjetno se je razvijala tista sezona, in še posebej, kako se je končala. Da, resničnost je lahko bolj napeta kot hollywoodski blockbuster in je zato gledljiva tudi osebi, ki za najhitrejši bencinski šport ne mara preveč. Upam si reči, da bomo film zagotovo uzrli med nominacijami za najbolj prestižne nagrade. Še nasvet: če imate boljšo polovico in ne bi šla gledat dirkačev, ji omenite, da Thor v tem filmu pokaže rit. Sama bo šla po karte. ***Quattro***
Formule že vozijo kroge po kranjskih srebrnih platnih.

THOR

Kar bi včasih postalo navaden strip, je danes film z obilnim proračunom. Nadaljevanje Thora je stalo 170 milijonov dolarjev, a ne vem, kam so jih dali. Gotovo ne v zgodbo, ki masakrira nordijsko mitologijo s temnimi vilini, katerih šef hoče s snovjo etrom vse fernihtati. Ali nekaj takega, vsekakor manj privlačnega od ruvanja za asgardski prestol v prvencu. So pa razmerja med liki resetirana, najbolj med superherojskim Thorom (Chris Hemsworth, ki ne pokaže riti) in bratom Lokijem (Tom Hiddleston). Proti temi morata združiti moči, a Thor Lokiju ne more zaupati. To je podlaga za veliko neprepričljivih bojev z za lase privlečenimi rešitvami, ovitih v fino fantazijsko-ZF estetiko. Vmes Thor in zemeljska astrofizičarka Jane Foster (Natalie Portman) furata nežno ljubav, vse skupaj pa izpade kot draga epizoda Zvezdnih stez. Ajt, če ti Thor dogaja, je za pogledat, toda z enico se Temni svet ne more primerjati. Pa že tisto ni bila prva liga. ***Sneti***
Iz naših kin se že sliši: "Macola kills!" V vesolju!



Thor je fejst dec, zgodba pa se le na enem mestu dotakne širšega univerzuma, katerega stičišče so Avengerji. Iron Man 3 se je bolj skliceval nanje.

THE FIFTH ESTATE

Wikileaks. Beseda, ki je polnila tudi stolpce slovenskih medijev, še posebej, ko smo po zaslugi te spletne strani izvedeli, da si Borut Pahor nadvse želi sestanka z Obamo, ter o prepričanosti ameriškega veleposlanika, da je Janša prejel podkupnino od Patrie. Stran, ki je objavila na tisoče diplomatskih depeš, posnetke pobijanja civilistov v Iraku in vojne zapise iz Afganistana. Organizacija s stotinami prostovoljcev, zavezana odkrivanju tistega, za kar mogočneži nočejo, da bi smrtniki vedeli. In njeno poosebljenje, belolasi Julian Assange, ki še zdaj čemi v ekvadorskem veleposlaništvu v Londonu. Pa je Wikileaks res vse to? Ali zgolj projekt osamljenega skrajneža, ki mu je uspel veliki met in ga ob tem skorajda pokopal?
Peta veja oblasti ponuja ravno ta odgovor. Spremljamo genezo tega spletnega fenomena, ko se Julian (Benedict Cumberbatch) sreča z nemškim hekerjem Danielom Bergom (Daniel Brühl). Assange mu razkrije sistem, ki žvižgačem, torej osebam, ki hočejo objaviti zaupne podatke, omogoča anonimnost. Daniel zaneseno posluša in se odloči sodelovati. Kot agent, pomočnik, sistemec. Prepričan v to, da obstaja na stotine njemu podobnih, ki se borijo za svoboden pretok informacij in predvsem pravico, ki bi iz razkritij izhajala. Ob težavah s strežniki, pičlimi denarnimi sredstvi in Julianovo skrivnostnostjo pa se mu pričenja svitati, da sta očitno osamljena borca. A takrat sta oba že globoko v vrtincu.



Assange je vsem lagal, da je Wikileaks močna in vplivna organizacija, dasiravno si člane preštel na prste ene roke. A ravno zaradi laži so jih mediji sploh pričeli jemati resno. In zdaj vemo stvari, ki jih ne bi.

Film je nastal po dveh knjigah. Prvo je spisal sam Daniel Berg, drugo pa Guardianov novinar David Leigh (v filmu ga upodablja David Thewlis), s katerim sta Berg in Assange sodelovala pri objavi vojnih dnevnikov. Obe do Juliana Assanga nista nič kaj prijazni, saj ga prikazujeta kot paranoika in patološkega lažnivca, a hkrati vizionarja. Julian nad tovrstno podobo ni bil navdušen in je scenarij raztrgal. Temu se avtorji poklonijo v odjavni špici, ko Benedict stoično komentira, da je dotični film "navadna propaganda" in "posnet po dveh najslabših knjigah". Očitno so se mnenju pridružili gledalci in kritiki prek luže, saj je bil obisk pičel in ocene zadržane. Malo tudi zato, ker so od nizkoproračunskega filma pričakovali nekaj podobnega, kot je bil The Social Network.
Ne, konkretna drama to ni, dočim je politična tehnosrhljivka le za tistega, ki področje pozna in spremlja, Takemu ogled priporočam, tudi zato, ker osvetli temnejšo stran haktivizma. Laični gledalec bo od tega zares nišnega izdelka odnesel bore malo. Bi ga pa predvajal predvsem našim politikom. ***Quattro***
Slovenski kinematografi tek podatkov že predvajajo.

Obilje iger iz oktobra ’98

Ob aktualnih Zovih dolžnostih, Bojiščih, Ašašinovih prepričanjih in drugih ponavljajočih se imenih je starejšemu igrarju, kakršen je LordFebo, v veselje pogledati Joker izpred petnajstih let.



Mlajši bralci ne veste, da je bila v devetdesetih poplava poslovnih simulacij s tajkunom v naslovu. Sprožil jo je Railroad Tycoon Sida Meierja, ki mu je sledilo tajkunjenje vseh gospodarskih panog. Večina jih je utonila v pozabo, legend pa se še vedno spomnimo, med njimi **nadaljevanja Ajzenponarskega magnata** (88). Tega ni naredil Sid, a je ohranil duh izvirnika: vlekli smo tračnice od kraja do kraja, gradili postaje in menažirali vlakovne kompozicije ter skrbeli, da je bil naš imperij večji od sosedovega.

Veliko igric smo opisali v tistikratnem jesenskem Jokerju. Poleg slikovno nanizanih in fuzbala ter košarke z novo letnico velja omeniti verodostojno simulacijo Viper Racing (81), nelicenčni Monaco Racing Simulation (83), zabavni Motoracer 2 (77), potezni Warlords III (83), streljanko SiN (86) ... In tretjega Hugota, ki tradicionalno ni imel ocene, v uvodu opisa pa se je skrival akrostih ’Hugo smrdi’. Pa to ni bila samo naša kaprica, špil je bil dejansko nategunski koščˇek dreka, četudi je bil preveden v slovenščino. Arhaično je tekel le v dosu in v najnižji ločljivosti ter imel za nameček kup prevajalskih, tekstovnih in šumniških napak.

Ne morem kaj, da ne bi potarnal zaradi tistikratnega obilja določenih zvrsti. Takrat smo denimo opisali štiri dirkačine, dve frpjki, tri letalske simulacije, dve poslovni igri in eno realnočasovno strategijo. V letošnji oktobrsko-novembrski beri ni niti ene predstavnice omenjenih kategorij. Resda imamo danes nove sorte, o kakršnih smo tedaj le sanjali, a vseeno gre pri naštetih za nekakšne prazvrsti. Mi bi jih še.





Fantastična zgodba, nori liki, iskrivi dialogi, humor, kompleksne uganke in nepozabna glasba so bile hvalevredne postavke ene najboljših pustolovščin, mehiško obarvanega **Grim Fandanga** (92). Kot veli naš ponovni opis v rumplkamri Jokerja 231, velja ta biser igrati tudi sedaj. In to ne le zavoljo nostalgije, marveč tudi, če Mannyja Calavere sploh ne poznaš. Njegov cinični slog, obešenjaški štosi in pregovorna LucasArtsova kakovost so brezčasni.



Peter Molyneux in Populous dandanes ne pomenita veliko, a dotični človek je z omenjeno božjo strategijo zaslovel in na njenem uspehu postavil hišo Bullfrog. **Tretji Populous** (86) je bil temu primerno pričakovan. Vsi smo se veselili, kako bomo kot bogec v 3D postavljali vasi, skrbeli za podanike in bili radostno destruktivni do nevernih plemen. Igra se je izkazala za zelo zabavno, a uspela kratkomalo ni. Očitno so ljudi bolj pritegnili tankci v Red Alertu.



Trespasser (46) se v anale ni vpisal kot odlična preživetvena pustolovščina na otoku dinozavrov, karkor so obljubljali. Nak, Spielbergova firma Dreamworks nas je vse pričakujoče na suho nategnila. Iz studiev, ki so nam dali Jurassic Park, je prišla nedodelana duhamorna simulacija Anine desne roke. Ja, brez heca. Fora špila je bilo ravno napredno uporabljanje (ene) roke, kar je na kraju izpadlo bolj strašljivo od nerodnih zobatih zavrov.



Kar troje letalskih simulacij je izšlo v tistem mesecu. Poleg dolgočasnega European Air Wara in popreproščenega Fighter Pilota smo opisali še **Combat Flight Simulator** (83), prvo Microsoftovo letalščino z metki. Šli smo se drugo svetovno vojno na treh različnih straneh, med drugim tudi kot pilot Luftwaffe. Naloge so bile domiselne in raznolike, letalski model pa vrhunski. Kasneje sta prišla še dva dela, nakar so serijo sestrelili.



Fallout 2 (89) se dogaja osemdeset let po izvirniku, ko potomec rešitelja Vaulta 13 išče famozni GECK - Garden of Eden Creation Kit. Špil je prevzel vse odlike prvega dela, torej nelinearno odkrivanje velike pokrajine, raznolike pristope, veliko pogovarjanja in skrivnosti ter privlačen potezen boj, ter dodal nekaj izboljšav, recimo konkretnejšo druščino, ki ji je bilo moč med bojem ukazovati, in avto. Menimo, da bi morali oba Fallouta poizdati v slogu Baldurja.



Kaj imajo skupnega Wagner, računalniške igre in Slovenija? **Ring** (86), vendarle, enega redkih zaresnih špilov, ki so nastali v naših krajih. Razvila ga je ljubljanska firma Arxel Tribe, šlo pa je za prvoosebno pustolovščino, ki je kljub dogajanju v 40. stoletju povzemala po nordijskih sagah in nemškem visokem epu Nibelunška pesem. Igra na šestih CDjih ni bila napačna in je spričo odličnega vzdušja pokasirala par mednarodnih nagrad.



Božični kviznik

Običaj veleva, da novembra priobčimo velikanski božični kviznik, katerega nagrajence nato razveseli Božiček. Daril imamo res veliko, saj se je na naš klic odzvalo veliko partnerjev. **Colby** in **Videotop** sta v koš prispevala vsaj ducat špilov, **Sony** in **Confilm** sta primaknila modrožarkovne filmske plošče, **Mladinska knjiga** in **Učila** sta darovala papirnate svežnje, polne črnih znakcev, od **Logitecha** smo nafehtali nekaj otipljive periferije, **Igroljubka** je odstopila par catanskih namiznic ... Spiska ne bomo objavljali, kajti darila morajo biti vendarle presenečenje, gre pa zvečine za robo iz tega desetletja.

Tokrat boš za spremembo od siceršnjih šegavih kviznikov moral pokazati dobro mero vsesplošnega znanja. Tega bo bržda potrebno šele pridobiti, a bo nato ostalo in boš z njim lahko izzival ter presenečal neuke ob šanku. Našo robotsko žrebalno roko bo kot vselej vodil Jezušček, tako da gre spoštovati božje zapovedi in se čimmanj igrati s samim sabo. Multiplayer je vendarle bolj zanimiv, če se le da, v osem.

Pravilnik je enostavno težaven. Odgovori na zvita vprašanja, ki imajo lahko več ali manj odgovorov, nakar niz dobljenih črk preberi palindromno in razsvetljeno solucijo do Miklavža napiši v našo ne prav zelo ugledno glasovnico na stranki. Upoštevamo en odgovor na gospodinjstvo. Kdor bo pofočkal vso svojo žlahto, bo disfaluseciran!

1 Kovina, les, opeke in žito so štiri surovine v namiznici Naseljenci otoka Catan. Od kod pride peta dobrina?

k) iz naftnih vrelcev
a) z ovc
r) iz rudnikov kristalov
o) od krav

2 Z Beyond smo po dolgem času znova videli holivudske frise v igrah. V devetdesetih pa to ni bil nenavaden pojav. Poveži zatorej ustrezne pare:

k) Mark Hamill	v) Pazuzu (Hell: A Cyberpunk Thriller)
n) Tia Carrere	i) Colonel Christopher (Wing Commander)
i) Christopher Lloyd	z) Ari Matheson (The Daedalus Encounter)
k) Dennis Hoppe	v) Drew Blanc (Toonstruck)

3 Kako širok je CD, DVD oziroma blu-ray?

l) 11 cm
e) 12 cm
p) 13,2 cm
o) 5 col

4 Hearthstone je prihajajoča Blizzardova igra s kartami. Kaj pa naziv pomeni v World of Warcraftu?

a) tretji kamen od sonca
v) kamen namesto srca
t) kamen za teleportiranje
o) kamen za kamin

5 Robert Langdon, junak iz knjig Dana Browna, je simbolog, kar je izmišljena veda. Kateri ji ustrezata v resničnem svetu?

m) arheologija in antropologija
i) semiotika in ikonografija
n) heraldika in numizmatika
a) andragogika in semantika





6 Geslo “Gotta catch ‘em all!” se tiče naslednjih entitet:

k) gonoreja, sifilis, HIV
o) medved, kragulj, postrv
č) Scarlett, Megan, Jessica
š) Pikachu, Charizard, Magikarp



7 Nastopi Steva Jobsa so bili kultni. Katera pritiklina je v zadnjem desetletju postala tradicionalna?

e) kavbojke, puli in superge
l) delanje norca iz kolega Billa
a) uvodni nagovor v rimah
n) šenkanje nove naprave naključnežu v dvorani

8 Nespodobna podobnost je izraz, ki ga povezujemo s:

k) 50 odtenki sive
r) človeku podobnimi roboti
p) porednimi dvojčicami
a) prepisovanjem domačih nalog

9 JJ Abrams tako pretirava z eno stvarjo, da se je gledalcem zanjo celo opravičil. Kaj bi to lahko bilo?

i) svetlobni učinek na leči kamere
g) v vsak film vtakne onega debeluha iz nizike Lost
l) razvlečeni prizori mističnih pokrajin
a) uničevanje franšiz



10 Stranica Pentagona je dolga 281 metrov. Kako izračunaš polmer krožnice, ki oriše vogale?

a) $(281 \times \sqrt{2}) \div 2$
ž) $(281 \div 2) \div (\sin 36)$
b) $281 \times 5 \div 2\pi$
e) $\pi \times \sqrt{281}$

11 Zakaj Cartman izstopa v južnoparkovski druščini?

r) ker je debel
d) ker je njegova mama zelo verjetno tudi njegov oče
k) ker je bil analno zlorabljen od vesoljcev
m) ker je edini vegetarijanec



12 Od kod izvira ime grafičnega jedra adreno, ki ga najdemo v sodobnih mobilnih procesorjih?

t) je tako hitro, da ti dvigne adrenalin
v) iz začetnic imen inženirjev
r) to je anagram besede radeon
i) od nikoder, beseda je izmišljena

13 Kod se odvija igralski velesejem Gamescom?

a) v Los Angelesu med čefurji
č) v Kelmorajnu med pivopivci
i) v Tokiu med gejšami
h) v Neverwinterju med vilinkami

14 APCR je naziv premijskih granat v World of Tanks in je resnično strelivo. Pomeni:

z) Anti-PanCeR
m) Amunicja Probojnaja Ciljem Regimenta
o) Achtung Panzer Complete Remover
t) Armor-Piercing Composite Rigid

15 Kateri lik ni v Disneyjevi lasti?

s) Yoda
a) Iron Man
k) Strela McQueen
e) Trnuljčica

16 S čim je Sony leta 1979 revolucioniziral medijsko izkušnjo?

s) s splovitvijo walkmana
c) z izumom slušalk
a) s prvim videorekorderjem
l) z avtoradiem na mehke gumbe

17 Kaj je skupna točka NBAja in Brucea Leeja?

f) Harlem Globetrotters
l) Bruce Lee Basketball Stadium Brickleberry
e) Kareem Abdul-Jabbar
k) Bruce je med finalno tekmo ‘72 zakucal s sredine

18 Poveži, če znaš. Če ne znaš, te je lahko sram.

d) Tony Stark	i) Superman
r) Bruce Wayne	i) Iron Man
n) Clark Kent	e) Spider-Man
m) Peter Parker	t) Batman

19 Kickstarter je:

d) portal, skozi katerega množice financirajo izvirne projekte
r) avtomat za vadbo kickboksa
e) način za poslovno potuho in dober zaslužek nekaterih
k) nogometaš, ki ga trener določi, da favla nasprotnike



20 Katero je deveto največje telo v Sončnem sistemu?

a) Merkur
s) Ganimed
t) Pluton
r) Mars





244

DANIEL DEFOE / RAST, POSTAVA
▽
▽
BIBLIJSKA OSEBA (PO NJEM ONANIJA)
MEDENA ROSA NA LISTJU
ALBERTO MORAVIA
NAVIJAČ NA TEKMI
JOKER
MANJŠI STOLP
PRITLIKAV KONJ
KOSTUMOGRAF HRANITELJ
IZDELOVALEC ČEPOV
DALJŠE OBDOBJE, VEK
ZGORNJI DEL STOPALA
PROVINCA V KANADI (GL. MESTO TORONTO)
LIKOVNA OPREMA GLED. PRIZORIŠČA
TANTAL

REVEŽ, UBOŽEC
IZNAKAŽENOST

POPOTRESNI VAL, CUNAMI
STRPNOST / POSEDANJE

MESTO V MANDŽUR. NA KITAJ., ANSHAN
NAPOLEON. RODB. IME / KOSMATA ŠALA
KATARINA ČAS

KISLINA, KI SE IZLOČA IZ ORGAN. S SEČEM
OKLEPNO BOJNO VOZILO / BROM

JOKER
Y(UR)I / OSEBA Z OKROGLO GLAVO
IGOR TORKAR
VCEPITEV / ANGLEŠKI ATLET (SEBASTIAN)
ZANOS, TRANS
RUBIDIJ / GLAVAR NOMARHIJE V GRČIJI
DRŽAJ, ROČAJ / REKA V ROMUNIJI

VSAKO OD DVEH OJES PRI VOZU
VRSTA ALKENA (iz črk besede EDIN)
KATALON. PESNIK V 15. ST. (JAUME)
NAJSTAREJŠI ČLAN

AM. KOMIK NEMEGA FILMA (BUSTER)
SL. SKLAD. (FRANCE) / NAROD V J. GRUZIJI
KANADSKI POPEVKAR (PAUL)
ANGLEŠKI PLEMIČ / MAJHNA STAJA

RAF VALLONE
NEPRIJETEN OBČUTEK, GROZA
SESTAVINA ZEMELJ. PLINA / AJDOVEC
VAS PRI KOBARIDU / MESTNA CESTA
ANTON OCVIRK / POSOJILODAJALEC

ZELENICA V PUŠČAVI
VOJAŠKI PRIBOČNIK
GL. MESTO BAŠKIRIJE V RUSIJI

GNOJILO IZ ŽIVALSKIH IZTREBKOV
MOZOLJAVOST
KAJŽARICA (NAREČNO) / WATT
IME VEČ PAPEŽEV / POMARANČNI OLUPKI

MESTO V PREKMURJU
POJAVLJANJE V TISK. OBLIKI / IRIS MULEJ

ZGODOVIN. KRAJ NA POHORJU
SRBSKA IGRALKA (EVA)
NOVA GVINEJA / MESTO V FRANCIJI

GUSTAV KRKLEC
DOMAČNOST / JELEN Z VIL. ROGOVI
RACMAN / TOŽLJIVEC (LJUDSKO)
TOŽLJIVEC (LJUDSKO)
RANOCELNIK, PADAR

SIPIN ORGAN ZA LOVLJENJE HRANE
TETA, STRINA
ŽLAHTNI PLIN (ZNAK Ne)
HOKEJIST KOPITAR
VRAČ, ŽREC
ŠPELA ROZIN / ŠVED. IGR. (LENA)

JUŽNOAMERIŠKA KUKAVICA
ATLETSKI KLUB
REKA MED BIH IN HR. / GR. OBREDNA PESEM
GRŠKA ČRKA / ŽIVAL Z BODICAMI
ČOPASTA KOKOŠ / TOK, ETUI

VPIS V KAKO ORGANIZACIJO
NENASIČ. OGLJIKOVODIK, ETEN

RAK Z ENAKO OBLIKOV. NOGAMI
REDOVNICA (LJUBK.)

NEKD. RUSKI VLADAR. NASLOV
PROSTOR ZA DRESIRANJE KONJ
POLŽ BREZ HIŠICE

Izžrebanca oktobrske kražke: Anže Bevc s Škofljice (Crysis 3), Klemen Vehovec iz Kresnic (Wargame). Geselj je bil: ELLEN PAGE JE JODIE.

Dobitniki Formule 1: Gašper Jerina z Vrhinke, Mladen Erakovič iz Ilirske Bistrice in Jure Lešnik iz Kopra. Rešitev je bila: WHITING.

Geselj kražkine slike, napiši v glasovnico, ki je na naši strani *joker.si,* do 7. decemba. Lahko se obenem tudi naročiš.

DOKTOR ŽUŽEK



Rudolf je mirno spal, ko se je iz elektronske varuške razlegel otroški jok. Nagonsko je planil kvišku, ko je nekje na pol poti iz sna v medlo zavedanje okolice ugotovil, da je sprejemnik varuške izključen. Še dva pomežika matastih oči in spomnil se je, da otroka ni v hiši. Kmalu po začetku težav z duhovi ga je žena odpeljala k svojim staršem, kjer čakata, da se položaj normalizira.

Prijel je sprejemnik elektronske varuške in ga nejevoljno zalučal skozi okno. Naj se preklemane prikazni derejo, kolikor hočejo, njemu ne bodo kratile spanca. Zakopal se je med odeje, se prekobalil na bok in zlagoma potonil nazaj v sen. Nadnaravni glasovi ga niso več motili, česar pa ne moremo trditi za precej bolj elementaren in znanstveno dokazljiv pojav vetra, veječega skozi razbito okno. Tisto, ki ga je pozabil odpreti pred defenestracijo uklete naprave.

* * *

Po prepišni noči je Rudolf ob kavi brskal po telefonu. Kuhinja je bila edini prostor v hiši, kjer si je lahko buden vsaj približno oddahnil. Bila je kot iz škatlice, saj se je vanjo naselil poltergajst z izrazito obsesivno-kompulzivno motnjo. Vsake četrt ure je završal čez prostor in pospravil vse, kar ni bilo na svojem mestu. Edina težava pri njem je bila, da si moral vsa svoja dejanja uskladiti z njegovimi pospravljalnimi preleti.

Ko se je prikazal prvič, ju je z Matejo presenetil med pitjem kave. Rudolf se je lahko zahvalil le urnim refleksom, da ni dobil opeklin po prsih, ko mu je skodelica poletela iz rok proti lijaku. Ob tem je nepopita kava za hip obstala v zraku in nato gravitacijsko nadaljevala pot proti tlom, kakor se spodobi za starokopitno materijo, ki da nekaj na fizikalne zakone.

Zdaj se je bližal poltergajstov čas. Rudolf je nagnil še zadnji požirek močne kave, odložil skodelico in opazoval znani polet h koritu, kjer je bil porcelan deležen vroče prhe. Nato so ga nevidne roke obrisale s kuhinjsko krpo in ga položile v vitrino, kjer je strumno stal v ravni vrsti s kameradi.

Rudolf se je znova posvetil telefonu. Po spletu je iskal koga, ki bi mu lahko še pomagal. Katoliški eksorcist, ki mu ga je priporočil domači župnik – do njega je stopil prvič, odkar se je na novem motorju odpeljal od birme –, se je izkazal za neuspešno rešitev. Med teatralnim mahanjem z razpelom mu je sicer uspelo pregnati demona, ki se je utaboril v predsobi in se zibal na stojalu za plašče. Sicer pa je bil učinkovit kot teden dni mrtva postrv človeku, ki bi si rad obril brado. Obsedeni pralni stroj v kopalnici ga je pobruhal z nečim, kar je bilo videti kot mešanica vse nesnage, ki jo je v petih letih odstranil s perila. Eksorcist je odvihral iz hiše in se zaklinjal pri vseh svetnikih in blaženih, da ga v to peklensko leglo ne bo več. Sploh sta si pa najbrž sama kriva, če ne živita v svetem zakonu, civilna poroka je še vedno koruzništvo in čudno, da v današnjem svetu propadajočih moralnih vrednot ni več takšnih primerov.

Islamski, pravoslavni, judovski in budistični svečeniki so bili še manj uspešni. Ko je prispela ekipa televizijske oddaje o paranormalnem, so se nesnovni faloti potuhnili in zapletene aparature so ostale neme vso noč. Rudolf je razmišljal, da bi jim zastonj oddal eno od kletnih sob in si na tak način kupil mir v hiši, toda znane so mu bile zgodbe o televizijcih, ki ob svojem delu potrebujejo etanolski doping. Zato da se je vprašal, ali mu ne bi kalili domačega miru bolj kot prikazni.

* * *

Nekje na peti strani Googlovih zadetkov so se Rudolfu oči ustavile na povezavi, ki se je zdela obetavna. "Doktor Žužek, specialist za paranormalno, okultno in vezenje." Kliknil je na povezavo do strani, kjer ga je pozdravila okrasna blazina z izvezenim okostnjakom.

Pri vratih je pozvonilo.

"Takoj," je zaklical Rudolf in se odpravil k vhodu. V predsobi je pohodil svežo sled sluzaste ektoplazme, ostanke nočnih prikazenskih kolobocij. Zagodrnjal je.

Ko je odprl vrata, mu je pred nos pomolela iztegnjena dlan. "Lep pozdrav, gospod Bevc, moje ime je doktor Žužek. Vam smem ponuditi lično izvezene prte z motivi slovenskega ljudskega izročila? Ne? Potem ste me zagotovo iskali zaradi mojih drugih veščin."

Mimo Rudolfa se je prerinil skozi vrata in šinil v kuhinjo. Vmes je nenehno gostobesedno drdral o svojih kvalifikacijah pri delu z duhovi, demoni in drugimi paranormalnimi pojavi. Rudolf pa si ga je končno lahko ogledal. Suhljata postava, odeta v črnobelo črtasto ozko obleko. Nad ustnico so mu ždele tanke brčice, ki so se med blebetanjem zvijale kot živčna črvička. Bil je blede polti, ki jo je še dodatno osvetlil z belim pudrom. Izpod cilindra so mu moleli skuštrani črni lasje.

Ko je sedel za mizo, odprl aktovko in iz nje začel zlagati naprave, so Rudolfa v oči zbodli nekam sunkoviti gibi. Bili so odrezani in nekam nenaravno tempirani, da se je zdelo, kot bi gledal animacijo lutke iz B-filmske produkcije petdesetih let.

Rudolf je ošinil stensko uro. "Ne vem, če je pametno, da zlagate vso to kramo na mizo, ker bo čez dve minuti …"

"Pššš!" doktor Žužek je k ustnicam prislonil tanek kazalec.

"Vaša oprema se zdi draga. Nočem, da bi vam jo poltergajst …"

Doktor Žužek je zgolj iztegnil kazalec in ga pogledal izpod čela. "Ne motite me, prosim." Posvetil se je napravicam, jih vezal z žicami in pritiskal na gumbe.

"Takole," je zamomljal, medtem ko je Rudolf nervozno pogledoval na uro in čakal, da bodo Žužkovi pripomočki deležni pospravljanja.

Minutni kazalec je preskočil in zaslišal se je glasen piš zraka. Kuhinjo je razsvetlila zelenkasta kupola nad mizo, v zraku nad njo pa je negibno lebdel prosojen obris starca v enakih zelenkastih odtenkih. Zdel se je zbegan, kot da ne bi vedel, kaj ga je zadelo. "Vidite?" je rekel doktor Žužek.

"Vidim," je odprtih ust dejal Rudolf. "Res me zanima, kako ste ga ujeli. Še bolj pa, kako ste me našli. Res sem si ogledoval vašo stran, ampak saj vas nisem kontaktiral."

"K mojemu poklicu spadajo še druga znanja," je odvrnil in z napravo, podobno povečevalnemu steklu, preučeval ujete prikazni. "Poltergajsti so običajno duhovi otrok, od tod trmasto razmetavanje stvari po hiši. Tale je prvi te starosti, kar sem jih odkril v svoji karieri. Zdaj pa se raje odmaknite kanček vstran."

Z roko je segel v zelenkasto kupolo svetlobe in pritisnil gumb. Disk v osrednji napravi se je začel vrteti vse hitreje. Poltergajsta je povleklo vanj. Med rohnenjem je skozi stene začelo srkati demone in prikazni, ki so se zaredili v drugih prostorih. Vsi so se zelenkasto svetlikali in prestrašeno cvilili, ko so se upirali nevidni sili. Eden za drugim so izginjali skozi odprtino vrteče se plošče.

* * *

Rudolfov obraz se je razvedril. Vidno olajšan je skušal preglasiti hrup naprave in prikazni. "So to vsi?"

Doktor Žužek je s tankim nasmeškom prikimal.

"Enkratno. Le kako vam lahko poplačam?" je vprašal Rudolf.

"Je že v redu," se je glasil odgovor. Začutil je, kako se mu prsti razpotegujejo proti kupoli.

"Veste," je nadaljeval doktor Žužek, "kontaktirala me je vaša vdova."

"Vdova?" Roke je imel zdaj daljše od svojega telesa.

"Da. Neke noči vam je na stranišču spodrsnilo na ektoplazmi. Zlomili ste si vrat. A očitno ste bili tako namenjeni očistiti hišo duhov in svoji družini omogočiti normalno življenje, da ste po smrti tudi sami ostali tu. Mateja je ugotovila, kaj se je zgodilo, ko je vaše truplo našla v kopalnici, čeprav ste bili še v postelji. Tedaj je odšla z otrokom. Pravi, da vas ljubi, a da si zaslužite počitek."

Rudolf je začutil, kako se mu razteza vse telo, pogled pa se mu je zameglil v blešečih se odtenkih zelene.

StricBedanc


HURA!


MOJA NAPRAVA ZA KLONIRANJE JE KONČANA! NEMUDOMA SE BOM KLONIRAL!


SKUPAJ Z VSEMI KOPIJAMI SAMEGA SEBE BOM POTEM ŠE TOLIKO LAŽJE NADLEGOVAL IN MALTRETIRAL SVET! TAKO SEM SREČEN!
HOP


PFFFFFFF


JUHUHU, ZDAJ SMO TAKOREKOČ NEPREMAGLJIVI!
V SLOGI JE MOČ!
V MOČI JE SLOG!
POGLEJTE, TAMLE! ŽE VIDIM PRVO ŽRTEV!
HITRO, DA NE POBEGNE!!!


KAJ BI TI RAD, A?
TVOJA KAPA MI GRE NA ŽIVCE.
ALI IZZIVAŠ? ALI BI RAD BATINE?
PUSTITE ME BLIŽJE TAKOJ MU BOM POKAZAL, KDO JE TUKAJ GLAVNI!
?


NA POMOOČ, JAZ SEM JOKER, GLAVNI JUNAK TE ZGODBE!!!
HA HA!
HA HA!
ŽIGA ŽAGA
ZBRC ZBRC
HA HA!


OHOHO, KAJ PA SE TUKAJ DOGAJA?!
AHA! OHOHOHO!
HOHOH!
HO!


OH, NE, OBKOLJENI SMO! ZLOGLASNA TOLPA KLONIRANIH MORSKIH KUMAR SLOVI PO SVOJI OKRUTNOSTI IN SVOJI NENASITNI VOLJI DO ABSOLUTNE DOMINACIJE! TO JE KONEC! KONEC, VAM REČEM! KONEE
KONEEEEE
P.B. 2013


CHRIS HEMSWORTH
NATALIE PORTMAN
TOM HIDDLESTON
ANTHONY IN HOPKINS KOT ODIN
MARVEL
THOR
SVET TEME
MARVEL ENTERTAINMENT PREDSTAVLJA MARVEL STUDIOS PRODUKCIJO CHRIS HEMSWORTH NATALIE PORTMAN "THOR: SVET TEME" TOM HIDDLESTON STELLAN SKARSGÅRD IDRIS ELBA CHRISTOPHER ECCLESTON ADEWALE AKINNUOYE-AGBAJE KAT DENNINGS RAY STEVENSON ZACHARY LEVI
TADANOBU ASANO JAIMIE ALEXANDER RENE RUSSO IN ANTHONY HOPKINS KOT ODIN ZASEDBA VLOG SARAH HALLEY FINN, C.S.A. GLASBA CARTER BURWELL ZASEDBA GLASBE DAVE JORDAN VIZUALNI UČINKI JAKE MORRISON KOSTUMI WENDY PARTRIDGE MONTAŽA CONRAD BUFF A.C.E. MALCOLM JAMIESON
SCENOGRAFIJA CHARLES WOOD FOTOGRAFIJA KRAMER MORGENTHAU, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI NIGEL GASTELLOW STAN LEE ALAN FINE VICTORIA ALONSO CRAIG KYLE LOUIS D'ESPOSITO PRODUCENT KEVIN FEIGE SCENARIJ CHRISTOPHER L. YOST IN CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY
MARVEL
ZGODBA DON PAYNE
V KINU OD 31. OKTOBRA
www.cenex.si
REŽIJA ALAN TAYLOR
CENEX

Assassin's
Creed IV
Black Flag



UBISOFT


HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT